



La revista que te revista + libro + CD Rom

Anunciado en

Encontrarás todo lo que estabas buscando en más de 260 páginas de actualidad, reportajes, análisis, comparativas, opiniones, novedades del mercado y avances de todos los próximos lanzamientos.

ociu FIFA 99, el mejor juego de fútbol de la Historia

Enciclopedias: obras de referencia en Cd-Rom

MULTIMEDIA

# COLECCIÓN LIBROS

Todos los meses en Más PC un libro técnico de regalo, con el número 2: Cómo programar en Java



# INTERNET

MÁS CONTENIDO

Más información Más formación Más entretenimiento

- Internet 2
- Cómo crear una tienda virtual
- Iridium

# DISEÑO

- Director 7
- Alias Maya
  Kai's Super Goo

# MULTIMEDIA

- Enciclopedias en CD-Rom
- Arte: Miró y Museo Orsay
- Cosmos y Star Wars

# Prens @

Edita PRENBA TÉCNICA 28037 Madrid TI: (91) 3.04.06.22 Fax: (91) 3.04.17.97

# CONCURSOS La revista práctica que te da más Año 1 • Nº 2 • 995 pts. ANTE LA LLEGADA DEL AÑO 2000 HARDWARE La alternativa al DVD: Replay TV Seguridad SOFTWARE Novedades de Lotus: Sametime y Lotus 1.5 ara su INTERNET iridium, conexión a internet por satélite LINUX La gran comparativa: Windows HT Vs. Linux Director 7, Allas Maya y Droamweaver PROGRAMACIÓN Visual Basic y Java los lenguajes más útiles

clustering, hardlook, virus, troya

# CD-ROM

- Curso de Word Interactivo
- Juego completo: Panic Soldier
- Demos: Simuladores de combate
- Navegadores, utilidades, shareware, etc.

# REPORTAJES

- SGAE y Fundación autor
- **Electronics Arts**
- Windows 2000

# **SOFTWARE**

- **Net Tools Manager**
- Novedades de Lotus: Sametime y Lotus 1.5

# DOSSIER SEGURIDAD

En este número Especial sobre Seguridad de 45 páginas
 Servidores, Routers, Firewalls
 Redes, Clustering, Hardlock
 Virus, Troyanos, Back-Doors
 Encriptación, PGP

# **HARDWARE** Lo último y más novedoso del mercado. Entre nuestros análisis destacan: escáneres, aceleradoras, monitores y joysticks

te pierdas el número 2 de Más

# CONSIGUE TU COLECCIÓN DE LIBROS TÉCNICOS DE PROGRAMACIÓN Y DISEÑO



ME HE ENTERADO

QUE AHORA MÁS PC,

REGALA UN LIBRO CON

CADA EJEMPLAR Y

IAL PRECIO DE SIEMPRE!



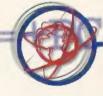
grealéficario de entregas

Más PC nº2 Cómo programar en Java

Más PC nº3 Manual técnico Photoshop 4

Más PC nº4 Cómo programar en C

Más PC nº5 Manual técnico Autocad 14



264



# editorial

# Año 2 \* Número 16



. .

.

.

.

a

.

•

. •

.

•

.

. •

.

•

.

Jefa Opto, Maguetación: Carmen Cañas

Servicio Técnico CD-Rom: David Amaro Morano de atención: tandes 4 - 6 h E-mail:stecnico@prensateonica.com

Secretaria de Redacción: Eva Cascante

Departamento de Suscripciones:

Departamento de Administración: José Antonio Rivas, Marganta Marcinez Departamento Comercial: Marcelino Ormeño

Redacción, Publicidad y Administración

Fai: [81] 304. 17. 97
Si llama desde fuera de Españo morcar (+34)
E-mai: epa@orensabecnica.com
http://www.prensabenica.com
Horano de atención ol público:
de 9 AM o 7 PM ininterrumpidamente

## Edita: Prensa Técnica

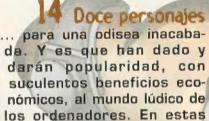
Director General: Merio Luis Director Editorial: Eduardo Toribio Director de Producción: Jorge Rodriguez Director Financiero: Felipe Hernández Directora Publicidad: Marias Fernández Director Comercial: Esteban Martinez

arismas peculiares y rostros con carisma. El mundo de los videojuegos no es otra cosa que nuestra particular galería de monstruos, una especie de gabinete del dactor Caligary de linales de siglo en el que se mezclan seres de la más diversa especie, una colección de freaks en la que se reúnen lemmings, orcos, elfos, mudokans, glukkons, zergs, protos, klingons, worms, y un largo etcétera que vamos a cerrar con los humanos, ¿Tanta necesidad teníamos de elementos diversos, tanta hambre de nuevos seres nos dejaron Tolkien y sus discipulos? ¿Tanto deseo de ser héroes a través de atros héroes? Pues, entre toda la maraña de seres del Más Allá, de un Acá Demasiado Próxima para ser cierto y de mundos que circundan uno y otro (el Más Allá y el Demasiado Acá), hay tam bién un buen número de personajes heroicos más parecidos a nosotros, aunque sólo sea porque poseen las mismas características físicas, los mismos impulsos humanos y mejores resultados que los que siguiera hemos soñado.

Merece la pena, en definitiva, echar un vistazo a esas caracteres que nos han movido a través de décadas de interés lúdico, al menos a los más representativos de entre todos ellos. Por ello encontrarás en nuestras páginas un reportaje dedicado a esas criaturos de la imaginación de los creadores del medio. Son rosmos que merece la pena observar con detenimiento, porque tienen todo lo que, de una manera u otra, es nuestro, nos pertenece. Rostros con carisma.

Por otra parte, nuestra revista está tan gargada de contenidos como en los últimos número. El videojuego que se ha alzado con la portada del mes es Worms Armageddon, la continuación de uno de los programas de estrategia por turnos más carismático (precisamente) de los últimos tiempos. Pero otros muchos títulos se encuentran a disposición de los lectores, entre los que destacan especialmente PowerSlide, Baldur's Gate, Thief: The Dark Project, Test Drive 5 a Abe's Exodus.

El mes que viene os afreceremos más títulos, más reportajes de calidad, más información y más demos en nuestro CD. Hasta entonces, pasadlo bien y no os olvidéis de nosotros. ¡Un saludo!



páginas hemos querido hacer un repaso por los principales protagonistas de videojuegos que han marcado varias épocas. Sirva este reportaje como el homenaje que les corresponde.



# **22** Worms Armageddon

Team 17 lo ha vuelto a hacer: mezclando los ingredientes técnicos necesarios y aderezándolo todo con chispas de humor, ha revivido a los gusanos más violentos del mundo. Como jugadores, lo agradecemos. Nuestras razones están en el interior de la revista.



# umar

6 Indice CO-Rom ..... Una breve guía

18 Primer Contacto

Juez y Jurado



60 Autopsia



- de las sorpresas que encontrarás en nuestro CD-Rom de portada.
- Descent 3, Alpha Centauri, Life Wired, Rollcage
  - No es una guía de compra propiamente dicha. pero a buen seguro que os resultarán útiles nuestros consejos acerca de: Baldur's Gate, Sanitarium, Asghan, Speed Busters, Test Drive 4x4, Thief, Scars, Power Slide, Test Drive 5, Uprising 2, Silver, Return to Krondor, Skull Caps, F-16 Aggresive, Excesive Speed, Feeble Files, Abe's Exodus, Dominant Species y Expediente X.

Autopsia, Black Stone Chronicles es una videoaventura que combina a partes iguales el terror psicológico con los elementos paranormales. Con todo, no ha sido capaz de guardarse para si sus misterios ante nuestra atenta mirada.

Atajos para descubrir las "opciones" ocultas de nuestros juegos favoritos.

- . Noticias. La actualidad buscada con precisión v comentada con nuestro peculiar estilo.
- 72. Zona Arcade.Páginas para los que disfrutan más cuanto más tiempo tengan el dedo en el gatillo.
- 1. Zona RPG. Para un género tan peculiar como antiguo y que cada día gana nuevos adeptos.
- /b. Zona Internet. Lugar obligado desde que Internet y los videojuegos se han emparentado de una manera tan grata.
- 18. BookMark. Direcciones de interés y el curioso viaje de "Diez minutos locos en Internet".
- 79. Niveles de usuarios. Más niveles, más modificaciones y un editor de lujo para Čaesar III.
- VI. Zona Estrategia. Descripción de lo que puede ser una noche poco social para un estratega.
- 粒, Correo. Consultas, críticas y observaciones para que hagáis de esta revista algo más vuestro.

## CD-ROM DE PORTADA

## DEMOS

- PowerSlide, simulador de coches.
- Uprising 2, estrategia y arcade.
  MIG-29 Fulcrum,
- simulador de vuelo. Sin, arcade 3D.
- . Thief: The Dark Project, arcade 3D.
- · Lode Runner 2, plataformas.
- · King's Quest VIII: Mask of Eternity, aventuras 3D.

Shareware, Curso DIV, Imágenes, Código Completo, etc.



# Revisa el contenido del CD de portada



#### M S D

### **LODE RUNNER 2**

Las plataformas han tomado por asalto los ordenadores personales de un tiempo a esta parte, desmintiendo la general creencia de que se trata de un género más apto para el universo de las consolas. En esta ocasión se trata de una continuación de un clásico de las plataformas, Lode



Runner, que nos ha llegado dispuesto a adaptarse a los tiempos que corren. Esta demo le permitirá sentir las fuertes emociones que puede proporcionar un pragrama de este tipo a sus aficionados.





DESARROLLADOR: GT DISTRIBUIDOR: New Software Center GÉNERO: Plataformas

### THIEF: THE DARK PROJECT

A medio camino entre Tomb Raider y Quake, este programa parece tener la energia suficiente como para hacer algo de sombra a estos dos grandes de los videojuegos. No en vano se trata de un título perteneciente a Eidas, una casa que sabe muy bien dónde está la calidad (como ha demostrado, entre otros, en el caso de Commandos). En el programo tienes que convertirte en un hábil ladrón que se las verá y se las deseará para llevar a cabo la humilde labor que tiene en la vida













DESARROLLADOR: Eldos DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A. NERO; Aventura 3D

### MIG-29 FULCRUM

El segundo de los dos magnificos simuladores de vuelo de combate que se venden juntos al precio de uno aterriza en nuestro CD-Rom. Tienes que ponerte a los mandos de un potente MIG-29, un caza ruso de considerable poder destructor que tendrá que enfrentarse a su equivalente americano, el F-16 (en el número anterior os ofrecimos la demo del F-16 Multiral Fighter, el complemento de este MIG-29). El producto es aconsejable para quienes gusten de las emociones fuertes a gran altura.



DESARROLLADOR: Novalogic STRIBUIDOR: Erbe GÉNERO: Simulador de vuela

## **POWERSLIDE**

Esta dema jugable te permite echor un vistazo a uno de los mejores programas de carreras de estos últimos tiempos. Con una libertad de mavimientos considerable, en PowerSlide entras en un futuro en el que, después de acaecer una hecatombe, posiblemente nuclear, el único con-





# CONTENIDO CD

suelo son las carreras de coches. Los vehículos que tienes que manejar son pequeños, resistentes y con una física maravillosa. Disfruta de un circuito para abrir boca de lo que es la excelente versión final del juego.











DESARROLLADOR: GT DIŞTRIBUIDOR: Software Center GENERO: Carreras

#### **UPRISING 2**

¿Estrategia o arcade? Hay ya unos cuantos programas que han unido tanto estos dos géneros que parece que casi se confunden, siendo tan diferentes como son. Después de títulos como Battle Zone o Urban Assault, ahora tienes que hacerte cargo de un vehículo de combate futurista, además de algunas torretas de defensa. Así pues, estrategia y arcade a partes iguales en un programa capaz de atra-









par desde el primer momento. Esta demo servirá como anticipo de una versión final más que aconsejable para los "juganes" de pro.

DESARROLLADOR: Cyclone DISTRIBUIDOR: Proein S.A. GENERO: Estrategia y Arcade

### KING'S QUEST: MASK OF ETERNITY

Podrás empezar a manejarte en el fabuloso entorno de este programa merced a esta demo. Gracias a ella podrás introducirte en un escenario tétrico y pontanoso de este especial programa y distrutarás de algunas de las excelentes opciones del mismo. Entre ellas, cabe destacar la posibilidad de elegir las posiciones de las cámaras, de manera que podrás decidir desde qué punto de vista quieres luchar con tus enemigos. La saga continúa su camino sin perder un ápice de la jugabilidad original.









DESARROLLADOR: Sierra DISTRIBUIDOR: Cockiel GÉNERO: RPG

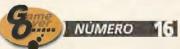
#### SIN

Uno de los mejores arcades 3D del momento no podía dejar de aparecer dentro de nuestro CD-Rom. Esta demo te permite empezar a jugar con el primer nivel del programa. No podemos dejar de recomendarte que compruebes la calidad gráfica disparando sobre algún cadáver. Es un poco macabro, pero de hecho se sigue desangrando. El programa está lleno de detalles como éste, que demuestron calidad, inteligencia y savoir faire por parte de los programadores.





DESARROLLADOR: Activision DISTRIBUIDOR: Proein S.A. GENERO: Arcade 3D



# CONTENIDO CD

## **Niveles:**

Este mes os traemos una buena dosis de la estrategia más clásica. Por un lado seguimos con nuestra particular campaña para Star-Craft, Abalorio, además de facilitoros los niveles de un grupo de fans españoles. Volvemos de nuevo a Civilization II con un mundo fantástico y



cuatro escenarios históricos. Además, tal y como adelantamos el pasado mes, hemos incluida el fabuloso editor de mapas para Caesar III. He aquí todos los detalles:

- Para Starcraft: un universo diferente para la campaña Syndcraft, el siguiente capítulo de la saga Abalorio y Khaydarin Secret, una creación de "Guido". Además de un mapa para un solo jugador. Por si fuera poco, incluimos el patch para la actualización 1.04.
- Para Civilization II; cuatro escenarios históricos que te llevarán desde la época de Alejandro Magno hasta los años en los que Napoleón combiaba el mapa de Europa a su antojo. También os ofrecemos la modificación Doom, en la que se conjugan la fantasía y el desarrollo de estos juegos clásicos.
- Caesar MapEditor, un añadido que sin duda apreciarán todos los afortunados que ya hayan probado este gran juego. Con este editor podrás crear las provincias sobre las que luego levantarás tus ciudades. Esto incluye añadir pueblos nativos o accidentes naturales, por ejemplo.

### **BROWSERS:**

NETSCAPE COMMUNICATOR 4,08, INTERNET EXPLORER 4,01

# **DRIVERS:**

DIRECTX 6.0

# ACDSEE 2.3.

Visor gráfico de gran rapidez que permite mostrar en pantalla una preview de los ficheros de un directorio o, si lo prefiere, mostrarlos uno tras otro automáticamente. El programa soporta los siguientes formatos gráficos; BMP, GIF, JPG, PCX, PNG, TGA, TIF y Photo-CD. También incluye opciones zoom, impresión y conversión de la Imagen actual en fondo de pantalla de Windows.



# ANTIVIRUS ANYWARE PARA WINDOWS.

Util antivirus que detecto los virus que conoce y los nuevos. Puede trabajar residente y verificar todos los archivos que se baje de Internet.

# ACROBAT READER 3.0.

Lector de ficheros con formato PDF.

## **GRAPHICS WORKSHOP**

Visor gráfico que incluye una gran cantidad de opcianes muy diversas. Entre ellas esián: Procesos Batch, GIF animados, PSD de Photoshop, CAM de Casio, KDC (Kodak Digital Camera), FIF (Fracial Image), apciones de escáner y muchas otras opciones.



# PAINT SHOP PRO 5.01.

Programa shareware de retoque fotográfico por excelencia. Incluye la mayoría de los filtros con los que cuentan los programos comerciales, En esta nueva versión puede utilizar los Plug-ins de Photoshop.



## **SEA GRAPHICS VIEWER 1.3.**

Uno de los mejores visores gráficos para MS-DOS. Permite previsualización de las imágenes y admite resoluciones de hasta 800x600 en millones de colores y 1280x1024 en 256 colores. Soporta los formatos gráficos JPG, TGA, BMP & RLE, TIFF, PCX, GIF, LBM (IFF), PSD, CEL, Dp2E-LBM, BBM & PCC, PNM (PBM, PGM, PPM) y PNG, y de animación FIL,FLC y AVI.

# **VIRUSSCAN DE MCAFEE 3.1.8.**

Es uno de los antivirus más extendidos. Es capaz de detectar y limpiar una gran cantidad de virus, también es capaz de trabajar residente en memoria y detectar cualquier virus que entre en el sistema por cualquier medio, ya sea por disco, Internet o red local, el VShield se activa y aviso de que hay un virus.

### WINZIP 7

La última versión del compresor de archivos más conocido. Permite trabajar con diferentes formatos como ARJ, LZH, ARC, TAR, TGZ, Unix Compress, UUEncode, XXencode, Bin-Hex, MIME, y cómo no, ZIP.



# **COOLEDIT 96**



Este programa de edición de oudio, permite utilizar las funciones más cotidianas como cortar, pegar, grabar o reproducir todo ello con la posibilidad de poder seleccionar bloques del fichero de sonido. Además proporciona opciones paro modificar frecuencias o crear efectos.



# Clasificadores de CD-ROMs, CD-Audio, CD-i, CD-R, Compact Disk, CD-Consolas y el nuevo formato DVD.



La serie de clasificadores CD3 es la única que cumple todas las recomendaciones de almacenaje de los fabricantes de CD's, permitiendo clasificar verticalmente colecciones enteras de CD-ROM's o Compact Discs en un espacio mínimo sin que se toquen ni se rocen entre sí. Disponen de un sistema patentado de índice, regleta y botón deslizante para localizar y sujetar el

CD-ROM elegido en la tapa superior al abrirlo, para cogerlo fácilmente con los dedos sin tocar la superficie de lectura del láser. Premio a la innovación tecnológica en USA en 1996. Disponible en modelos portátil rígido (con capacidad para 20 CD's), FOLIO (con capacidad para 12, 24 y 48 CD's) y de sobremesa con o sin asa con capacida-

des para 40, 60 y hasta 80 CD's en colores beige o negro.

# Disponible en grandes almacenes, grandes superficies, tiendas de informática y los siguientes puntos de venta:



(91) 564 18 86

Importador exclusivo para España y Portugal (Venta exclusivo a distribuidores)

www.kdc.es

LA CORUÑA
ALICANTE
ASTURIAS
BALEARES
BALEARES
BARCELONA
BARCELONA
BARCELONA
BILBAO
BURGOS
CASTELLÓN
MADRID
MALAGA
PONTEVEDRA
STA, CRUZ DE TENERIFE
TARRAGONA
TOLEDO
VALENCIA
ZAMORA
ZARAGOZA

INFOTRÓNICA FERROL
TIEN 21 (FERRETERÍA PROGRESO)
GALASTUR INFORMÁTICA
W-MEGA
LUDINFO
TECHNO PLANET
BEEP INFORMÁTICA (OCI 84)
OPEN MULTIMEDIA
BEEP INFORMÁTICA (ATME BILBAO)
VOBIS (INGESBURG)
AGORA TELECOM
HOLLYWOOD MULTIMEDIA
INFORMÁTICA Y FUTURO
VASCO INFORMÁTICA (ATME BILBAO)
VOSIS (GALVEN INFORMÁTICA)
WONDERTECH
GRUP INFORMÁTIC I SERVEIS
LOBATO VIVAR
DISPROIN LEVANTE
INFOZAMORA
ICIS INFORMÁTICA

# Venta a Domicilio:

CLUB MULTIMEDIA Llamada gratuita: (900) 180 363

> MISCO (91) 843 50 00

Circulo ASM (902) 21 00 44

ACTION (902) 18 16 14

# MOTICIAS

# Lara, más guapa que nunca

idos ha montado en Internet una página dedicada exlusivamente a la película que Poramount va a realizar sobre la sex symbol más famosa del ciberespacio. Si os dais una vueltecita por ahí (www.tombraider.com/themovie)





encontraréis muchos mensojes del tipo "próximamente" y la promesa de que dentro de poco, en ese mismo lugar, se revelará la octriz que finalmente representará a Lara Croft en una película que, cuanto menos, tendrá mucha acción lla calidad de la misma será un tema más cuestionable). Sin duda, será motivo de polémico si a esta heroina le sienta mejor la piel real que las cuidadas texturas, y no es que dude-mos de la belleza de la enigmática actriz, sino que el personaje podría perder precisamente el encanto que a ha catapultado a la fama.

Con motivo de hacer a Lara Croft un personaje más vivo, a la gente de Eidos se les ha ocurrido otorgarle una fecha de cumpleaños. Así que actualizad vuestro calendario pora el día 14 de Febrero.

zad vuestro calendario para el día 14 de Febrero. A buen segura, en esa fecha aparecerán clentos de tarjetas de felicitación en todas las páginas dedicadas a tan mencionada heroína.

# Pack Digital Dreams



a compañía multimedia Digital Dreams pone en circulación dos estupendos paquetes de juegos a bajo precio. Se trata de Total Races y del pack Total Games 2. En el primero de ellos nos ofrecen tres juegos de carreras de distinto tipo: motos, fórmula 1 y rolly. Los amantes de este género no podrán pasar por alto un producto que rebosa jugabilidad por los cuatro costados con una inmejorable relación calidad / precio.

El primer juego, de nombre Super Bike Racing, no es otra cosa que un simulador de motos centrado en carreros reales. Con varias modalidades de juego y posibilidad de editor algunas de las opciones, es precisamente una buena opción si gustos del género. En Grand Prix Racing 98 te introduces en uno de los maravillosos bólidos de fórmula 1. No es un título que pretenda competir con los grandes del género, pero si ofrece jugabilidad, calidad de imagen y fidelidad al mundo de la fórmula 1. Por su parte, Warld Wide Rally nos introduce en el fascinante mundo de las carreras de rollies.

El pack Total Games 2 continúa en la tradición del anterior producto homónimo de la casa. En esta ocasión ofrece tres nuevos productos: Echelon, Cyberball y Motoboat Thunder Offshore 2000. El primero es un programa de estrategia en tiempo real dedicado a las amantes del género. El segundo es un pinball clásico, con posibilidad de dos modos de pontalla, que nos permitiró introducirnos una vez más en el mundo de los flipper. El tercero es un simulador de lancha motora que recuerda en buena medida a los que hemos podido ver en los salones de máquinos recreativas.



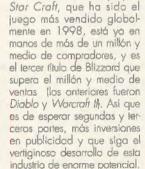
# Se disparan los gastos en publicidad

os gastos en promoción en el mundo de los videojuegos están comenzando a equipararse con los de la industria del cine. Nos ha llamado especialmente la atención el nuevo título de Psygnosis, Rollcage, en el que se ha invertido nada menos que 2.3 millones de dólares en marketing. Esto incluirá anun-cias de televisión, aunque sólo podrás verlos si le encuentras en Estados Unidos durante Abril o Mayo, El juego, como tendréis la oportunidad de comprobor en nuestro próximo número, trata de una futurista carrera entre coches a los que no parece importarles donde está arriba o abajo y que además tienen muy poca consideración hacia el entorno urbano. Hemos tenido la oportunidad de lugar a una beia y desde ya auguramos un futuro brillante para semejante título, venga a no acompañado de una campaña publicitaria de tal calibre. La banda sonora del juego estará a cargo de Fatboy Slim, EZ Rollers y Aphrodite, entre otros.

Otra distribuidora que va a dar el golpe en el aspecto publicitario será Electronic Arts con el lanzamiento de Sim City 3000. De hecho, aseguran que será la promoción más grande jamás hecha en juegos para PC. Ésta incluye, al menos en Estados Unidos, un acuerdo con Domino's Pizza y la distribución de miles de demos.

No han de extrañarnos semejantes inversiones en el mundo lúdico-informático. Para comprobar que tales gastos están justificados sólo hay que echar una ojeado a las ven-

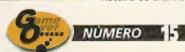






tas de software. Por ejemplo,





# Juegos del pasado, recopilaciones del presente

ewsoft tiene una peculiar oferta en el mercado. Se trata de unas calas que contienen una selección de programos agrupados baio diversos títulos. Estas cotecciones o packs son: La caja de los juegos, en la que se incuyen cuatro Cas con cerca de 6000 Jegos es decir demos y shareware, E. Ca Rom de los juegos 3D incluye juegos iistos para ser ejeculados sin necesidad de Instalación y más de 5000 niveles, Fl Cd Rom de los juegos Mox que no uye más de 300 juegos que también pueden ser ejecurados desde el propio Cd Ninguna de estas recopilaciones incluye grandes títulos completos, sino demostraciones y algún que otro program la shoreware no por eso poco entretenido. Se podría decir que Newsoft ha escagida cantidad en vez de calidad, pero no están engañando a nadie, el atractivo de estos packs es que podemos repasar todos los géneros, y alguna que otra curiosidad, sin necesidad de instalaciones y en poco tiempo. Son algo así como los CDs que distribuyen las revistas pero a la grande

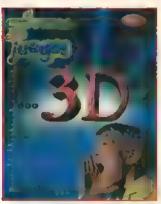


Otra de sus ofertas es El CD-Rom de los juegos completos, se s jue gos que, esta vez si, pueden ser jugados de principio a fin. La cal dad med a de cada uno de e los se corresponde con el precio total del pack, su fina dad es, senc l'amente, la de entretener Y lo consiguen.

Newsoft ha conseguido reunir en estas económicas cajas una variapinto sejección que hara las del-

cias de todos os que disfrutomos explorando un CD y deseamos que las sorpresas no term nen nunca Puede dar la sensación, cuando ya llevomos var o hempo con estos CDs en nuestro lector que son algo asi como busca oro por en re mucha paa Peio a fn ese oro tambien se encuentra









Te apasiona el mundo de los

¿Crees que tienes buenas ideas y piensas que sabrias llevarlas a la practica?

Si es asi, men de la municipal

Ven a Hammer porque

# BUSCAMOS

# PROGRAMADONES DE JUEGOS

• PROGRAMADOR (REFERENCIA PROG) Programación 30 con Direct X baio Windows, o C++ en entornos gráficos. Conocimientos de matemáticas o fisica.

## HARISTAS 20/SIDE

- GRAFISTA 3D (REFERENCIA GRAFSD) Dominio del modelado 3D Stadio Max o Character Studio para anin ación de algedos.
- GEAFISTA 20 (REFERENCIA GRAF2D)
  Dominio de Photoshop, presción de
  texturas, diseño de paritallas gráficas
  mercadores, etoque de misger
- DIRECTUR ARTISTICU C PE PROVENT (REFERENCIA DIRPRO)

Se requieren conocimientos técnicos, ertisticos, planificación y ejercicio al mando de grupos de desacriolic

Pa ofrecemos la opportunidad de presentación de Creadores de Snow Wave. The Break Termis o DIV Games Studio en proyectos de gran acceptadores destinados al mercado (presentacional). Si estás interesado envia a curriculos al como muestras de tus trabajos en disqueres en CD o por E-mail e la siguiente directador.

Flammer Technologies (REFERI NCIA)
C/ Alfonso Gómez 42, 1º nave 1-1-2
Madrid 2803/
Ifino: 91 304 06 22
Fax: 91 304 17 97
E-mail: 4134910103@abonados.cpius.es

## \* E.S. 207 1.731-

- profesional.

  Sir el caso de parter al Remail no envies más de 300 Kb de ona sole vez.

  Imprescridible. Residir en Madrid e poder despessares persenabejar aqui.

# NOTICIAS

# AUTOPISTA AL CIELO

# 

MUCHAS GRACIAS POR VUESTRA PARTICIPACIÓN, SEGUIMOS ESPERANDO VUESTRAS CARTAS Y CADA MES SORTEAREMOS CINCO MAGNIFICOS WORLS WIDE RALLY.

LOS GANADORES DEL SORTEO HAN SIDO:

MARIO PALACIOS PINTO (ZARAGOZA)

FRANCISCO JAVIER LUNA PACHECO
(BARCELONA)

JOSÉ MANUEL RODRÍGUEZ DE JARO
(GRANADA)

JOSÉ CARLOS LÓPEZ LÓPEZ (MÁLAGA)

DIEGO VICENTE GARITAS (TERUEL)

[ESPERAMOS	VUESTRA PARTICIPACIÓN!
DIRECCIÓN:	_ CÓD GO POSTAL:
Mis juegos favoritos 1)2)	
4) 5) GAME OVER – TOP	25

C/ Alfonso Gómez, 42. Nave 1-1-2 - 28037 MADRID



2	Starcraft	Blizzard
4	Fifa 98	E.A.
5	Tomb Raider	Eldos
15	Comandos	Eidos
6	Age of empires	Microsoft
5	Warcraft 2	Blizzard
8	Monkey Island 3	Lucas Arts
7	Red Alert	Virgin
10	Myth	Eidos
12	Pc Fútbol	Dinamic
10	Civilization 2	Microprose
24	Broken Sword	Virgin
13	Hearth of Darkness	Infogrames
12	Lands of Lore 2	Virgin
16	Hexen 2	Raven
14	Heroes 2	3Do
21	Blande Runner	Westwood
25	Screamer Rally	Virgin
17	Diablo	8Hzzard :
18	Snow Wave	Hammer
-	Quake	ld
20	Dune Nuken 3D	3D Realms
19	Jedi Knight	Lucas Arts
22	Unreal	Epic
	4 5 15 6 5 8 7 10 12 10 24 13 12 16 14 21 25 17 18 - 20 19	5 Tomb Raider 15 Comandos 6 Age of empires 5 Warcraft 2 8 Monkey Island 3 7 Red Alert 10 Myth 12 Pc Fútbol 10 Civilization 2 24 Broken Sword 13 Hearth of Darkness 12 Lands of Lore 2 14 Heroes 2 21 Blande Runner 25 Screamer Rally 17 Diablo 18 Snow Wave — Quake 20 Dune Nuken 3D 19 Jedi Knight



Imagina un lugar donda los juegos son tan parecidos a la vida misma. que es difícil diferenciar la fantasía de la realidad.

Imagina un lugar donde la última tecnología en gráficos 3D ofrece una experiencia visual tan rica y absorbente que sigues impresionado incluso después de finalizar el juego.

Deja de soñar. Entra en la dimensión Creative cuando veas el nombre Creative. ¡Tu PC ya no será el mismo otra vez!





Visita nuestro sítio en la web o tu tienda de informática habitual para més información

La otra dimensión para tu PC

WWW.SOUNDBLASTER.COM

© Creative Technology Ltd. Todes iss marcas e nonobres de producto son marcas comerciales o marcas registradas do sua respectivos propletaños.

Visita nuestro Web Site: www.cle.creaf.com/spain

Mayonstas autorizados. Sintronic, UMD, Actable, Compuna kat, Computer 2000, Ingram Micro Pera recibis más información rollena y envis esto cupón el Creative Labs España. Apartado de Correos 38 06960 Sam Just Desvern

Nombre. Apellidos. Dirección. Código Postal

Población\_

# Doce personajes para una odisea inacabada

# ROSTROS CON CARISMA

AUTORES: NACHO/RAFA

Nos han acompañado durante mucho tiempo y todavía les queda cuerda para rato. No en vano, en ocasiones su personalidad es motivo de un éxito de ventas. En este reportaje no analizaremos el porqué de este fenómeno sociológico. Sólo queremos añadir nuestro granito de arena para traer a estos personajes a la vida.

PAC-MAN

Juego: Pa Mar com Características: Partie --d tra " arter = 1 , h is a at si mento ipori err. 100 / 3 ( C 10 ) 1 00 1 1 00 1 4 Cambridge Cambridge Cambridge C 11 - 5 1 12 24 v) , , sor A Pry antig is Es in a dir worder tisa qese in sa in que en a vivo er

edicises to singles

Historia: Quizá sea el abuelo de todos los The size of the strate of the strate of the size of th separar ara por an Q sr. hoder on carecier o

mas send to posible leviandis detail it is habitat de set es extes por identifying applies the tenth of a deliverse the property of the property môg ingo recreativis de nicinier a sincique si magen aparei, len cam se tas effestes pas acordais de cui primero an illis de l'upit i cernas pa the rua de monetra

Cita: Aire Aco weo Aco

LARRY

Juego: Ted ordisate a firm resp , and rosts a a second second

Características: Su forma de vestir bien and the diener political te A A 4 . (T) 3,7 To an spot party to the ZCI of the 1 ] + r ! = 1 1 rd = 1 - - r, act of per desict is care the to develope the second of the fr Ch let a min w a peac

Historia: Fire prompt some represent 1 1 1 1 1 ins west q a ne make to comence 1 5 prince on a single of the charter to 1 >, lear not 1 ( t's complete on a service of the service of Legic you la adistair or de labis, printera with 1 " retire of PC aren miss photos ra, ke trad on Deside or to be at and actorios de manera exprista su el le emple validade ma quar un un ma cera-) add is to decayen as Sera

Cita: H Boy ¿Estar. + wtras?

# LARA CROFT -

Juego: 🖰 🕾 🐧 🔻 🦂 📝 💮

-1 +1 -13-1 first have bely lat ex titie, high mins 2 1. A) / es / 'ma, 's e. . . r fer fly be selled and the state of t (, ., Tympe ) on ; Anno .. Y vi in er slikte rapot en jala a koa g p n nrcs on the end As make that also a forma de vestir en cada aventura nos dele 😅 cinive as modifies of the man on environe as THE DOLL TO HAVE IN PORT BY MUS pase seminate or a traction

Historia: Those salemus your restands que ocentians a pellion of siers no iss barig after occurre amounted carrier e de vido y se dedito a minute. 30 en vicio en arento. O agria. Con nuci es no importante touth e milimento que se 1 ulegation of the decouple of the acide con azrilitas de le tiga la preparar or ue ima figure 13 vinen nen «Alatis se i se a viga nien javano er and a rip termini pallous, pagnas et a Reciace a annue de altrana. et on the disendato security Con particle but his inch sites or on the like his record to be to consider prince ok per bill be service de i ent a col we a to the contract of

Cita: inc. in the transfer in the inc. in the inc.



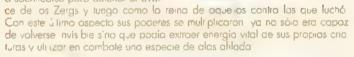




## **KERRIGAN, QUEEN OF BLADES**

Juego: Stor Craft

Características: Había que poner también a un Individuo, o individua, proveniente del género de la estrateg a y la elección ha recaido en Star Craft, el primer progra ma de este tipo que ha dado una especial importancia a sus persona es Por medio de una trama que hilaba perfectamente una serie de variadas misiones este Lego nos puso en contacto con toda una galería de personajes, héroes y vi anos que tuy mos la oportunidad de manejar en combinación con nues tras tropas habitua es. El caso de Kerrigan es bastonte especia la vimos como una heroica Terran d'spuesta a sacrificarse para detener el avan



Historias par nunca tuvo una vida norma. Debido a su capacidad paro desarrollar habilidades psiquicas, fue recluiada por un cuerpo de especia stas que más adeiante se conocerían por "un dades Ghost". Arcturus Mengsk, cuando aún no era el emperador de los terrons, la abandonó.

ina estación intestada de Zergs. El Gran Cerebro la capturó e hizo con ella toda clase de experimentos hasta convertirla en la reina de la raza má carti agionsa del universo. Tras la muerte del Gran Cerebro a manos de Tas sadar. Kerrigan gabierna sobre la mitad de las tribus de esta especie y está dispuesta a tomar por la fuerza el universo en Brood Wars.

Cita: I om the Queen of Zergs (say to rema de los zergs)





#### CLOUD

Juego: Final Fantasy VII

Características:
Guapo al esti a
mango con un pe
nado que en la reali

dad necesitaria dos botes de gomina para instenerse. Suele ir armado con una espada tan grande como él mismo a pesar de tener una estil zada constitución en apariencia frági. Si aparece en este reportale es además de poi sus propias caracteristicas, para representar al género de los RPG, tipo de juego que le debe mucho a este persona e. Combina el arte de las armas con los conocimientos necesarios para sorprender al enemigo con una buena dos side magia. Ahora bien, su cilisarro la como dictan las cánones, está sujeto al nive de experiencia que consiga a nuestras manos

Historia: Kenji M.murao confiesa que, física mente, Cloud no viene de ninguna parte en concreto. Se limita a seguir el ideal de la estática. manga. Sin embargo en cuanto a su personal dad, sí se puso un especial interés en que no fuera el habitua héroe de un video Jego. A tal efecto se planteó como un joven normal que luviera la intención de convertirse en alguien fuerte, pero que está su eta a las inherentes deb lidades de todo ser humano (de necho, Cloud, llega en un momento dado o discu parse, actitud que pone en evidencia sus contradic ciones y la comple dad de su personalidad] Los programadores también acertaron con e trasfondo de su personaje una ambición, una venganza y un cambio de ideales antes de comenzar su aventura (antes era de los malos)

Cita: ¿Te unirias ai grupa?

# ABE -

Juego: Abes Oddisey, Abes Exodus.

Características: Se ir sía de un personaje sa ido de la mente de las chicas de GT, un Mudokan Cost la sa les decir, delgado hasta

\* extremo), verderazurado con la boca cosida en un principio, andares de chuteta actitud des garbada y brazos largístmas. Tiene algunas aficiones poco recomendables como trarse pedos o pegar bofetadas a sus congéneres. Además posee tas cuolidades de la mayor parte de prota gonistas de los programas de platatormas corre anda de puntillos rueda etc.

Historia: Los Mudokans hueron esciavizados por los Glukkons con et fin de elaborar la carne de otros animales. Sin embargo quando la carne empezó a escasear deciderón utiliza a de los propios Mudokans. Abe se entera por casualidad de los terribles planes de los Mudokans y pone manos a la obra para les catar a su pueblo. En la segunda parte los Mudokans están al servicio de los Glukkons nuevamente en esta ocasión para sacar hue sos de un antiguo cemar.

Cita: Lo s enlo

















www.centromail.es

A CORUÑA A Coruña C/ Donantes de Sangre. 1 /0981 143 111 Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 /0981 599 288 ÁLAVA

Parma de Mailorea

•C. Pedro Dezcallar y Nel, 11 Ø971 720 071

•C.C. Parto Pi-Contro - Av. Gabriel Roca, 54 Ø971 405 573

BARCELONA

Barcelona Barcelona • C. Glones - Local A. 112, Av. Diagonal, 280 ©934 860 964 • C. Paut Claris, 97 ©934 126 310 • C. Sants, 17 ©932 966 923

\*Cr. Sants, 17 0932 950 322

Sadjanoa 
Cr. Soledat 12 0934 544 697

\*C.C. Montigalá, Cr. Olof Palme, s/n 0934 656 876

Manreas C.C. Olimpia L. 10, C/ A. Guirnera, 21 0938 721 094

Malaró Cr. San Cristofor, 13 0937 950 716

Sabadell Cr. Filadors 24 D 0937 136 116

BURGOS

BURGOS

Process C.C. do in Piloto 1 and 2, 2047 903 743

Burgos C C. de la Plata Local 7 0947 222 717 CADIZ

Jerez C/ Marimanta, 10 @956 337 962 Córdoba Ci María Cristina, 3 0957 486 600

Cordoba C. Maria Chistina, 3 (957 486 60) G RONA Girona Cr Emili Grahili, 85 (9372 224 729 Figueres C. Moreria, 10 (6372 675 256 Palamós C. Enric Vincke, s/n (6372 601 665 GRANADA

GHANADA Granada C/ Recogidas 39 Ø958 266 954 GUIPUZCOA San Sebastián Av. Isabai II, 23 Ø943 445 660 Irun C/ Julis Mariano, 7 Ø943 635 293 HUESCA

Logroño Av. Doctor Mugica, 6 @941 207 833 LAS PALMAS DE G.CANARIA

Has Palmas de Gran Canaria • C/ Presidente Alvear 3 Ø928 234 651 • C.C ta Ballana Local 1.5.2. Ø928 418 218

Huesca C/ Argensola, 2 ©974 230 404 JAEN

Jaén Pasaje Maza, 7 ©953 258 210 LA RIOJA

Ponferrada C/ Dr Flemming, 13 MADRID

Vigo C. Elduayen. 8 /0986 432 682 SALAMANCE

Vitoria C/ Manusi Iradier, 9 Ø945 137 824 ALICANTE

Almeria Av. de La Estación, 28 €950 260 643 ASTURIAS Gilón Ay de La Constitución, 8 Ø985 349 719



AÚN NO TIENES NUESTRA TARJETA

Hazte socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo, el único en España con más de 1.000 productos, y podrás

FU . 6

participar en sorteos y promociones especiales.

PRECIO VENTA AL PÚBLICO XXXX DESCUENTO SOCIOS Centro MAIL XXXX



# ABES EXODDUS PlayStation.

**COOL BOARDERS 3** 

631



CRASH BANDICOOT 3
WARPED







DEVIL DICE why !! 6.990

PlayStation









PlayStation

3 7.490



7.490

PlayStation......































VALLADOLID
Vsfladond
• C.C. Avenda-P° Zordila. 54-56 (1983 221 828

C.C. Avende-P\* Zorrile. 54-56 (4983 22\*
 Bilbao Pza. Amquibar 4 (2944 103 473)
 Las Arenas C; dei Club. 1 (9944 649 703
 ZARAGOZA

Zaragoza • C/ Cadiz,14 @ 976 218 271 • C/ Antonio Sangenis, 6 Ø 976 536 158













TEKKEN 3 7.990 PlayStation.









pedidos por teléfono 902-17-18-19 pedidos por internet



# UN FUTURO NO MUY LEJANO

Ante todo, variedad. El futuro más próximo se nos presenta repleto de programas de las más diversas características. Este mes hemos centrado nuestra atención en un simulador de carreras, un título de estrategia, un arcade clásico y un arcade tridimensional. Como veis, tenemos un poco de cada y todo ello es de gran calidad.



La meior velocidad

# ROLLCAGE

uy pronto estará entre nosotros uno de los me ores programas de carreras de los últimos tiempos. Se trata de un título que, si no hace sombra a los grandes del género como Need for Speed, es porque se ha centrado en un ámbi to de las carreras un poco distinto Los protagon stas de este juego son unos vehículos "reversibles"; es decir, que si

caes del revés, puedes seguir corriendo a una veioc and endiablada

El punto más fuerte de este programa es su ca idad gráfica, muy elevada en todo momento Verás unos efectos a ucinantes, con explosiones, andas expansivas, rayas eléctricos y un largo etcétera que vas descubriendo con cada partida Pero tampoco se quedo atrás la física de los vehiculos Cuando entras en un túnel y el "cacharro" que tienes entre tus manos se sube por las paredes y avanza por el techo, lo cierto es que io "fupas". No hay otra parabra que lo defina



los amantes de género no lo perderán de v sta Y no só o e os, s no también todos os que gusten de los buenos Legos y los que quieron sacar e mayor provecho de la aceleración por hardware +



Puro nervio

# LIFE WIRED





no de os clasicos juegos de los máquinas recreotivas y los primeros ordenadores vuelve ahora en un enlorno 3D y prepa rada para los ordenadores que poseemos en estos d'as Los creadores

de programos como Carmageddon se han decidido por uno de esos títulos que ofrece d versión y jugab dad sin ios injustificados aires de grandeza de a guno de los juegos que nos legan en estos d'as

En Life Wired los jugadores flenen que lomar el control de una especie de pez que va rellenando una serie de cuaarados o figuras poligona es que componer un mapa Tiene que conquistar cada uno de los cuaarados roaeando o completamente E objetivo es poseer más lerreno que los demás cuando acaba una de las frenéticas panta as de juego

Marzo será el mes en er que padamos hacernos con este uego. Si los programadores se la toman tan en serio como parece que se desprende de la fabu osa demo que nos

ho llegado se tratará de uno de los juegos más

adictivos de esta tempora da Estad atentos a él. +









La mejor colección de juegos de carreras

SUPERIOR SERVICE

Crane Para

WORLD WITH

THE SIENTAS TODA VELOCIDAD EN TU PC

Grand Prix 98: Siente la pasión de las carreras a les mandos de un Fórmula 1

SuperBike Racing: Atrévete a descubrir la velecidad y el peligro sebre des ruedas.

Word Wide Rally: Emula a Carlos Sainz on last larreras más tropidantes que lamas haya viete tu 36

Sólo 2995 Ptas

Bo venta en quiosces, grandes aimacenes y tiendas especializadas











Digital Preams Multimedia C/Aiforso Gómez, 42, ravs 1-1-2 28037 Madrid Telf: 81 304 08 22 Fax: \$1 304 17 97 Ligua. Dreams multipedia

# DESCENT 3



primer titulo de la saga vino en el momento adecuado con as suficientes nnovaciones como para entrar dentro del al'impo de los clásicos Era la época en a que todos nos quedamos boquabiertos después de ugar a Doom y los desarrollodores descubrieron que noble un filón detrás de a perspectiva subjetiva os juegos por red. Descent lamb én partia

de esta perspectiva, pero con un detalle que term no par alejarlo de lodas las imitaciones y derivados del excelente programa de d en vez de controlar a una persona, nos pondríamos a los mondos de una nave monoplaza Esta idea tra,o cons go todo una ser e de retos, entre los cuales el principal era el asunto de la velocidad un veniculo habria de ser significat vamente más rápido que una persona Este pianteamiento camb aría todo el desa rrollo del programa se necesitó un engine capaz de aguantar esas velocidades en un entorno 3D y que admittera una vista tota de 360º

Si hemos repasado un paquita su historia, es porque esta lercera parte subraya precisa mente aquellas características que hicieron de Descent un litu o tan aconsejable y que ahora han sido adaptadas o nuevo milenio. Esto es lo que podré s enconfrar;

 Nuevo engine amparado con la tecnología de las tar etas aceleradoras que será capaz de ofrecernos un especiáculo de efectos v suales como no hemos poo do ver hasta ahora efectos de n ebla volumétrica, vértices flex bles, texturas



generadas según se vuela, iuz y sombras que caen en el ugar adecuado, espejos y superficies con capacidad para reflejar objetos, etc.

 Una avanzada ntelgencia artificiat que demandará mucho más que punterta si queremos acabar con los numerosos enem gos del juego A este respecto, tamb én llama la atención el buen acabado gráfico de os diferentes robots que encontraremos

 Aunque se montiene el espiritu original dei Juego y segu remos volando por entre estruc turas laberínticas, tam bién tendremos a opor lun dad de jugar en escenarios abiertos todos muy diferentes entre si y que afectorán de manera directa a desarrollo del juego +



Las civilizaciones se prolongan...

# ALPHA CENTAURY

omo ya habrán adiv nado muchos lectores fie les a esta revista leste es un juego largamente esperado par nuestros redactores, en especial por uno de ellos, co vo y marginal, para e que a estrategia es el utimo reducto de esperanza vital que le queda Se trata nada menos que de la continuación en cuanto a argumento se refiere del clás co Civili zation II Ya padéis encontrar la demo en la página web de Fraxis (Firaxis com) y degustar un poco de la próxima



joya en la estrategia. Después no tendré s más remedio que pasaros por la tiendo hacia Marzo y adquirirlo, con todas sus opciones y vi-deos muitimedia. El desarrolia es pastante simiar a de su predecesor, pero se han incorporado una serie de novedades que ya adelantan la compiej dad de este título.

 Ingeniería social: según investiguemos nuevos conceptos sociaies, podemos combinarlos en diferentes categorias para diseñar nuestra futura utopía



- · El aspecto dip omático es inmenso. Yo no nos limitaremos a sugerir intercambios entre recursos de la misma naturoleza, sino que tendremas la opartun dad, por ejemplo, de pear información c entifica a cambio de mapas o comunicaciones, Además contaremos con e Gran Conse'o del Panela en el que proponer a as otras face ones iniciatvas g obales.
- Podemos d señar as unidades que tenemos en e juego según vaya mos investigando nuevas herramientas, de modo que, combinando éstas, podríamos consegur un total de 32 000 unidades aiferentes
- E vego estará abierto a las man pulaciones del usuario mapas, escenarios, camb ar gráficos, d señar nuevas facciones, elcélera 💠





Et 20 de Diciembre por fin llega...





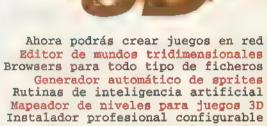








d Cualquiera ?



Más de 1.000 Bugs solucionados Código optimizado para Pentium Rutinas para manejo de textos Sistema de sonido mejorado Compilador más optimizado un sin fin de funciones

Congress of the Congress of th



ge









quioscos, grandes almacenes y tiendas especializadas Teréfono distribuídores +34 91 304 06 22 (ext. 137)



un nuevo entorno de desarrollo que ha evolucionado tanto en sencillez de uso como en potencia y capacidad. Y además se han incluido un gran numero de herramientas nuevas que harán que DIV 2 y tu imaginación formen un equipo perfecto

# COMPATIBILIDAD 100% DIV 1

Esta versión de D v 2 mantiene compat bi dad al 100% con la versión anterior y además ind uye un gran numero de mejoras y aspec-tos perfeccionados que hacen que a strutes aun más de los juegos que desarrolles.



Aifonso Gómez 42, nave 112 28037 Madrtd España Tel (91) 3.04.06.22 Fax: (91) 3.04.17.97



Distribución en Argentina ∘ Take Off Multimedia ∘ Pueyrredon 495 Te. / Fax: (1704) 656 8506 ∘ E-Mail: net2land@net2land.com

DESARROULADOP PROEN S.A.
GENERO

Despidete: tengo una oveja nuclear

# WORMS

AUTOR SITRO

Los guerreros más pequeños del mundo del videojuego vuelven a ta carga en un título que sigue en la misma línea de las anteriores entregas de una saga que ha logrado crear escuela: un buen montón de toques de humor, efectos especiales muy sencillos pero siempre acertados y una jugabilidad fuera de toda duda.

muy pacas les nabría convencido la idea, de haberla conocido antes de que la primera parte de este programa soliera a la calle Y, sin embargo, hubo muchos que se apuntaron a a moda worms E programa, en real dad, no ofrecía otra cosa que una estrateg a senalla e intuitiva, pero con una enorme capacidad paro afrapar a los jugadores

De todos maneras, el programa mejoró considerablemente con su actualización Reinforcements, que lo colocó en la primera línea del mercado dentro de su campo. Así, dejá abiento el camino a la segunda parte del juego, que poseía todas las cua dades de programa origina y la actua ización juntos. El éxito era seguno, y ha propiciado la apar cón de esta tercera entrega de una serie que puede ser larga.

Uno de los mayores ganchos del programa era su excelente apar encia las imágenes de unos gusantos belicosos, grociosos y agresivos, recotrieron las páginas del sector, y también las calles Las personajes carismáticos tienen un

naudable gancho con el público, y aunque el programa guardaba cierta simi itud con los lemmings (en el sentido de que sus protagonistas carecen, en rea idad de una persona idad que seriamente los distinga de los demás), lo cierto es que siempre se nos presentaron con un

Bien, pues éstas son a ginas de las claves del éxito del programa Queda por decir, natura mente que después de los contactos prel minares cuando el publico se acercaba a este programa no quedaba decepcionado. Ahora, por fin, nos llega la ter-

carácter más bien fuerte

cera parte de la saga ¿Realmente merece a pena o sóio es un intento de aprovecharse ael fuerte tirón que posee un programa de éx to?

## UNOS GUSANOS REVOLTOSOS

Emperemos por os protagon sas de Jego Hay que re cordor que se trota de gusanos, y un gusano es una cosa visco-THE END so, más o menos pe quena rep.s va las más de las veces que puede segu viendo na vez divi didas sus partes, que repta para moverse y que sólo en un caso se convete en ma posa Y os worms no son qusanos de seda ¿Cómo hacer de este bicho desagradable un simpá t co persona e de v deo-

Flexibilidad, sencillez y adicción son los ingredientes de esta una excelente receta

El secreto son un serie de movimientos suaves y no excesivamente bruscos, unas vocectas graciosas que dicen frases con encanto como ven ganzal ¡caramba , victoria i y un autent co arsemal que los convierte en verdaderas potencias mundiales. Y, ¿quién no s ente s impatía por una potencia mundial

cuando cree que uno mismo tiene la posibi dad de ser ima?

Las Aoces en

cástè ano de

ios Worms son

simpáticas,

como esas

voces de

d bujos an ma d 0 5 que pare cen nfan les pero no o son, pues ningun niño de carne y hueso habla como un persona e de animación los animales tenen una serie de frases para cada una de as nor ones que se repiten a ternat vamente Todas ellas son comentaos despres de haber realizada una acción desde "Me muero" nasta "Victoria", pasando por un buen montón de "Enem go a las doce", "Ca ramba", etcétera

# UN ARMAMENTO

Las pasto lidades drimamen si cas de cada uno de estos animale os es enorme. Tienes a tu dis-



Esta pasa si se lucha en una rana



La vaca de la izquierda está mosqueada tiene motivos





Más de 300 alucinantes juegos shareware para jugar directamente desde el CD-Rom. Incluye navegador clasificado por categorías



PC | CD-ROM | MS-DOS

Per solo 2,895 Plas



Stenie la emoción de los mejores juagos 30, listos para jugar desde el CD-Romain mecasidad de disco dure







Más de 250 juegos shareware para PC, listos para jugar directamente desde el CD-ROM (desde cualquier unidad de CD).



PC | CD-ROM | MS-DOS"

Por sólo 2,995 Ptan,



sele fantásticos piegos per procesos en versión complete. Acción, estrategia...Toda la diversión en habilidad un ed-rom





e rantásticos juegos completos preparados para disfrutarios directamente desde el CD-ROM. Fantasia, aventuras, habilidad, etc. Todo sin necesidad de disco duro.





Todos los mejores juegos de tátilos de mentente en versión shareware para RC.





Con Napión podrás visitar las épocas más remotas de la historia en una aventura 3D, en la que tendrás que hacer uso de tus mejores armas para luchar contra unos enemigos de lo más misterioso.



C | CD-ROM | MS-DOS" | Windows 95 | 98 Por sólo 2.995 Ptas



tu mebildad se la única arma de que dispones para llegar el primero en esta endiableda carrera. Hielo, barro, fuego... todo está en tu contra, peto con reflejos y actúcia sarás el CAMPEON



PC | CD-ROM | MS-DOS" Windows 95 | 96 Por sólo 2.995 Ptas



Suneja a personajes principales con diferentes irmas. Más de 30 monstruos y enemigos distintos Espestaguistes gráficos 30 y más de 60 niveles



C | CD-ROM | Windows 96 | y M



Se avecina la mae terrible învasión extratérrestre miles de naves enemigas se preparan para atacar la Tierra. Tú eres la alternativa para salvar la especi-humana de su total desaparición.





us prepara un înminente ataque montal. La MARIA, na declarado la guerra. Deflende el sector de la ciudad que todavia no ha sido reducido. Elige las misiones difruta de un auténtigo aubidón de adranajina



PC | CD-ROM | Windows 95 | y 96



vegor e cembate más medirales Utantes se anfrentarán à tiles unos e To más reveigidor. Comprues a offute:



Disponible en quioscos, grandesi almacinius y las mijorius tiendas de informática

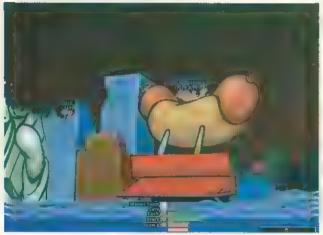




Atención al cliente: 902 414 414









posición armas arrolad zas que pueden varior su travecto la con el viento o seguir namovib es armas q e so o son ut les en la Lcha cuerpo a cuerpo minas y un largo etcete a qire además cada no tiene ia posibil dad de milat car En esta nueva ca c ón han mejoració nota biemente este cipa addi El worm ene or eleva do numero de posibilidades en es e

sent do Puer de over se rivis bie prov (0) ITLE VE ba o

de gra

vedad ea zar a euta nasa productium te emoro e innumercibles opciones mas icinchi, er tenier un proglamamily campleta

De hecho il na de las par es mas des acridas de ese prigrama es e ed o ce in smo que e pe m le var arlo práct car the rock. Pc a em-FIT the es rear by equipo y ed ar pags as acterist as de

mism: Tamber preces va 3 lus 10 гелоз е з ios que quic-CS = gar y

desde luego los a mas combinaciones pala modificar éstas son enor mes de modo que la vi da dei programa se ninr ga considerablemente Por Jitmo naluso las carac er sticas de propio judge pueden ser mociti cadas a lu anioju

Es no de los apalitados que tas posibilidades rdorgo a picipama. Es priecto paic yte os pequenns gripo de Gries evana cat sus performes fores



oristre pue les sera a reces neces no



Desterros y brasas es el armagedan





E rume o cualro esta bien a cubierto



de Jego Porque, naturalmente, el programa con empla as opciones multipador Pero para comprendertas plenamente hay que conocer el manejo del jijuego Pues lo melor es que verguen varios usuarios en un mismo ordenador.

Se trata en real dad de un programa de estrateg a portunos en el que de todas maneras, nunca tienes tiempo para darte un respiro En efecto, contro lo que muchos piensan, la estrateg a por turnos no tenen por que actuar en detrimento de la jugabilidad de un litulo Tienes cerca de cin cuenta segundos para efectuar tu lugado, en la que entra la posibilidad de desplazarte en un edicido espacia, lo que tamble lleva su tiempo en cuenta que, como a sano te arrastras)

Así cuatro amigos recluidos en una habitación y viendo las evoluciones de los demás en un mismo ordenador d sfrutarán mejor dei ego siempre y cuando no leguen a ios punos ciaro. És curioso que con lo que se ha avanzado en los últimos hempos con los luegos en red, los servidores de Internet dedicados a los Legos y toda la parafernal a con as opciones mult player un senci o programa con una nierfoz o la anliguo usanza ofrezca una ca dad elevoda y logre hacerse con el público. De todas maneras, desde luego es pas ble acceder a la gran Red para lugar con grupos de usuanos alicianados al programa

Los programadores se han esmerado especia-mente con e apartado gráfico del "uego. Los escenarios en los que se desarro; an las bata as son ahora mucho más a vertidos si cabe que los de las anteriores entregas E uego tebe correr en un buen equipo s se quiere disfrutar de ios



Gusanos sobre bichas. esto es Katkiano.

gráficos en a ta resolución y, si se aprovechan tadas las apciones del rego merece a pena verto en alta resolución,

## UN SONIDO CON GANCHO

El sonido es otro de los apartados que más han trabajado los chicos de Feam 17 Cada uno de los efectos visuales del programa viene acompoñado por su correspond ente son do Son explosiones, brasas creptantes, bombas que saen despedidas casquilos que vuelan. . Por no habiar de lo comentado mas arriba las voces de as personajos perfectamente doblados a nuestro idioma, y con gracia por si fuera poca

> Es uno de esos juegos que admiten varios contrincantes en el mismo PC

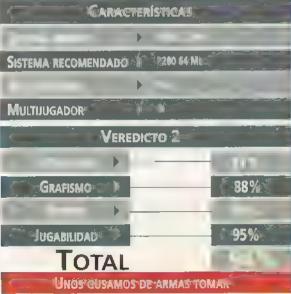
Mención aparte merecen las me odías con que nos agosajan a lo iargo del desarrollo del juego Para empezar, en la m'sma panta a de presentación, suena uno melodia digna de Miguei Campoviejo, sólo que un paca más cañera de la habitual. Es a tonica de lodo e programa, que es amenizado por unos tondos de música más a menos algital pero muy cu dada en todo

momento

Aparte de las opciones de red, es posible jugar una partida rápida conria e ordenador eva a cabo una campaña o atreverse con el modo deathmatch, Nada nuevo, desde luego pero todo ello muy jugabe, la única que quizá no llegue a con vencer a algunos usua ros es la opción de entrenamiento, que hay que pasar necesar amente para poder ini ciar una campaña No es demasiado difíci pasar el entrenamiento, pero sí muy neómodo pues si por casua dad la avien via pricipa te ves ob gado a ealzar de mievo odas las ce esa sección

Se trata, en definitiva de un producto de alta calidad. St mayor pega, probabiemente, sea su excesivo parecido con la anterior entrega de la saga Pues, a pesar de las nuevas posibilidades, sigue siendo más de lo mismo. Dicen que ya es el Armageddon, el acabose y se acabó, porque parece que será la ultima entrega Ai menas, de Worms tal y como la conocemos





DESARROLLADOR PROMISSION GÉNERO

Bienvenido a un Reino Olvidado

# BALDUR'S GATE

AUTOR: IGNACIO PULIDO

Sólo faltan los dados saliendo a través de nuestro monitor envueltos en los destellos de un hechizo. Y si no hay dados enredando nuestra partida, es porque el software se ha encargado, de llevar él solito esta parte tan especial de la imprescindible magia de un buen RPG. Este juego no es una renovación del género: es su cénit.



u zá sea "com-pleta" la palabra ale mejor defina este juego basa-do en los "Reinos Olvi dados" de TSR, la primera compañía que apostó (con el ya legendar o Dungeons&Dragans) por los uegos de Ral Y es completo en cuanto a su ampísimo escenaro diez mil pontal as en 5 CDs a sus variados persona es, tanto a ados como enemigos; o a sus încontabes nechizos, armas, etc Pero tamb en es "completo" si nos referimos a su acabado técn co que ha permitido a exacta combinación de todos esos elementos. Otra palabra que viene a completor a

definición de la anterior es "genuino" refiriéndonos a su planteamiento pues sigue punto por punto el de los mejores RPG que hayan tenido el privilegio de pasearse frente a nuestros monitores.

# La combinación de los diferentes atributos y razas consigue grandes personajes

E argumento está dividido en 7 captulos y un prólogo, e cual se desarrolla a modo de tutorial en la forta eza en la que comenzamos la aventura. En un



El diseño de los interiores es muy sugerente

ambiente de persona es "fam ares" para nuestro héroe aprenderemos a nteractuar con la gente de es e mundo la robar a buscar objetos a comprar equipo o alguiar habitac ones Tambien pondremos a prueba nuestras habilidades para el combate, ya por medio de "profesores" que se mo estarán en enseñarnos esta importante faceta dei juego, o a través de as primeros

enemigos meros aperitivos tan presuntuosos como deb es. Cuando nos sintamos prepara dos lo va estemos cansados de tanta charla nos acercaremos a nuestro maestro, le haremos saber que estamos preparados para la aventura y e acompañaremos tera de los muros tan seguros que rodean nuestro nogar A partir de ahora, comienza la loca carrera por acumular a experiencia necesar a para que nuestro persona e y el grupo de heroes que lo acompa-Fan, desarro le las características que le factirarán el buen término dei viaje

# EL MAPA Y LAS

Como buen RPG, e desarrollo del juego no es lineal. Aunque s'empre tengamos presente el fugar que debemos visitar y las tareas a lievar a cobo en el mismo, de nosotros depende el visítarlo antes o después, o escoger este o aque otro compañero de aventuras, o seguir

cabal eresco o de autentoo antihéroe E mapa está dividido en diversos para es (bosques montanas pueblos y ciudades...) que podemos abandonar por cualquiera de sus extremos Esta es, una vez que llegamos a su limite ise nos presenta una pantalla en la que aparecen las regiones que pode mos vistar, siempre teniendo en cuenta e lado por el cua hemos abandonado el anterior paraje, si por ejemplo cruzamos un bosque en dirección norte sólo nos será posible acceder a través del mapa princ pal a los lugares que se sitúen inmediatamente a norte de dicho basque Cada vez que visitamos un lugar por primera vez su nombre e magen aparecerán en e mencionado mapa prin cipal, de modo que nunca nos perderemos, aunque si nos veremos obligados a atravesar una y otra vez regiones ya conocidas hosta legar al lugar que desee mos. Esto, lejos de alargar el desarrollo de la

comportant ento



# INTERNET (99)

IV CONGRESO NACIONAL DE USUARIOS DE INTERNET E INTRANET

Madrid 3 al 6 de febrero

Palacie de Congresos y Exposiciones Castellana 99

No se pierda el acontecimiento mas importante en España sobre Internet e Intranet

Actualice sus conocimientos de la mano de los mejores especialistas del mundo gestión del conocimiento, efecto 2000, telecomunicaciones, marketing y publicidad, comercio electrónico, banca, medios de pago,...

Y además... 4.000 m² de exposición, Cursos de diseño, programación, administración y seguridad de servidores, Presentaciones de producto,...

# EMPRESAS EXPOSITORAS:

ORGANIZA

www.aui.es

3COM, ADD SERVICIOS INFORMÁTICOS, ADOBE, AFINA SISTEMAS, BANESTO, BOLETÍN OFICIAL DEL ESTADO, BT TELECOMUNICACIONES, CLASSIC WEB, COMPUCENTER, COMUNICACIÓN INTERACTIVA, EDITORIAL AMÉRICA IBÉRICA, EXPANSIÓN, HIPER RED 2, I.B.M., ICONOS MARKETING ON LINE, IDG, INDRA, INTERDOMAIN, INTERNET SYSTEMS, LOTUS DEVELOPMENT IBÉRICA, MACROMEDIA (via SMPS), MC EDICIONES, MICROSOFT IBÉRICA, NETJUICE, NOMINALIA INTERNET, NOTICIAS INTERCOM, NOVELL, ORACLE, PANDA SOFTWARE, PAYMA COMUNICACIONES, RETEVISIÓN, REVISTA RED, RONDA GRUPO CONSULTOR, RTZ VIRTUAL WURLDS, SCD, SILICON GRAPHICS, SIMEDIA, SOFTWARE AG, TELEFÓNICA, TELELÍNEA, TOWER, UNISOURCE IBERIA, WEB, WORLD NODOS ESPECÍFICOS DE TRANSMISIONES.

### PATROCINAN:



















Así manejamos el equipo y su colocación.



histor a con led osos paseos, consigue dar of Lego ese sentim ento de "ondanzas" que lan bien encajan con un RPG

La realización de las grot cos de las diterentes zonas es exquisto Desde os atruptos pa sajes exteriores (bosques destladeros montanas elc , has a e' nte ror de os edificios [posadas, castillos, casas de parliculares etc i pasando por un extensa decarado urbano-med eval Es una gozada moverse bajo los diferentes tonos de las copas de los arba es (imagenes dig laiiza-







das), mientras se escucha una música excelente amenizada con todos los ruidos que podemos oir en un bosque real, desde et piar de los pá aros hasta os aullidos del lobo. Pa a acestuar la ambientación, se han include unos efectos climáticos de tujo día y noche pasando po as a terentes tona dades de la .uz, y diferentes intens.dades de Ituva Es cas como estar en otro mundo

# LA CREACIÓN DE UN PERSONAJE

Sin duda e punto fuerte de lodo buen RPG. En Baldur's Gate, este aspecto des acal por su facilidad y por todas las postbilidades que ofrece para que de verdad adecuemos nuestro héroe a nuestros gustos. Podemos importar nuestro personaje de anterfores títulos de la saga, en caso de crear uno nuevo estas son los pasos a

Durante la partida podremos actuar casi como nos dé la gana. Hay libertad de movimientos

Género sin duda una opción políticamen te correcta máxime cuando as diferencias entre los hombres y los mujeres br an por se ausencia en os "Mun-dos Olvidados", Tras esto, escogemos de una

Raza: en el cuadro que acompaña estas págnos se hace una breve descripción de las mismas aunque os aveza dos en este género de aventuras ya se as conocen a la perfec-

Clase Irm tada por ia elección de anterior aparlado es quiza a característica que más va a condicionar nuestro modo 'ae Jego Ya sabérs, si os decantáis por el acero, ganaréis experiencia a medida que sufrá s os go pes en vuestras carnes, si la que as va son as sort legios más os vale situaros en la retaguardia de las batallas para "maquinor" más háb lmente vuestros hechi, os

Almeación: todo un estudio de diferentes nomaciones morales, con su respectiva descripción Mas relevante de la que en principio puedo parecer ya que s por elem-plo hemos decidido ser honestos y egales y durante el juego nos dedicamos a robar v asesinar, las reglas no dudarán en ponernos en nuestro sitio

Habiidades, determina das por las anteriores elecciones, aunque admiten un margen de azar ya que en princ







## LAS RAZAS DE FORGOTTEN REALMS

Humanos: la raza predom nante, la que tiene a su merced la mayoría de los reinos y ciudades importantes de estos mundos. Se caracteriza por ser el grupo más social y tolerante, además de poseer grandes dosis de nventiva e mag nac ón De cara al juego, un personaje humano puede optar por cual quier tipo de clase y liegar hasta cualquier nive

Elfos: más deigados y baios que los humanos, con rasgos afilados y hermosos. Se tienen por trívalos y arrogantes, y es incuestionable su amor por la naturaleza, las artes o el humor inteligente. Poseen visión nocturna y sue en ser experios en el manejo del arco y de la espada larga. Están divididos en varias razos menores (los Elfos Dorados, de la Luna, del Mar...)

Medio Elfos elegantes y atractivos personajes que han sabido aprovechar las meiores cualidades de su mezcla de sangre. Por parte de sus ancestros humonos, poseen el don de la curios dad y la nventiva; por otro lado, conservan el refinamiento y la sensibilidad artistica de os e fos. Poseen infravisión y una um tada resistencia ante las encantamientos y hechizas de sueño

Gnomos: incluso más pequeños que los enanos, muy perspicaces, amontes tanto de la naturaleza como de las gemas y las joyos. De cara al juego rec ben una ponificación en el apartado de inteligencia a costa de la sabiduría

Halflings, como humanos pequeños, de cara regordera y terribiemente peludos en el empe ne de los pres. Hogareños y poco aventureros, a pesar de ser my diestros (aunque poco fuertes) y de poseer cierta resistencia frente a la magia y los venenos

Enanos: rudos y tacitumos seguidores de la cerveza y, sobretado, del aro Reciben una bon ficación en el apartado de la constitución, pero una penalizacior en el de carisma y destreza



Una zona cia le de la historia.

pio son el resultado de una tirada de dados Juego se nos permite hacer una serie de ajustes, Las habi dades son Fuerza, Destreza y Constitución Las principales de cara al combate), Inte genca y Sabduría (enfocadas a ia percepción de nuestro entorno y a estudio de nech zos, Carsma



marca la pauta de com portamiento de os per sonales artificiales con el nuestrol

Destrezas: llegados a este punto, el programa solo nos permite escoger entre aque os elementos que se adeccen con las anteriores eleccones Por elempo s decidimos ser un Druida ahora no debemos esperar tene un gran dominio de la espada arga Aqui tamb én escogemos en coso de que sea pos be os hech zos que hemos aprendido y, de entre e los, los que tenemos memorizados, es decir aque los que podemos usar automáticamente

Aparencia, elección de color de miestra ple i pelo y vestimenta También escogemos e i po de voz para nues tro heroe ya que of o de los facioles que en Baldurs Gate propid an una estu nendo ambientación. son as exciamaciones

CLASES DE HÉROES ...

No torats is stay profesiones son accesibles a todas las razas, y no todas las razas se adapian de gua manera a las mismas

- G errero recomendado para los amantes del combate sin vacilación es
- Explador para hartar al grupo con interin nables marchas por el bosque
- Po adín: para ir de bueno, justo y fueric
- fer gor bueno si quieres combinar armas (sin flip) con magia divina.
- D = 60 , o esos magos a los que les encanta ir por ahí recogiendo ₹ v125
- Mary rows cabardes que tratan de des umbrarnos con deste los y pala.
- carón, magnifica elección si te austa ir hurgando de casa en casa, a e nas claro
- Bardo elección positicamente correcta. Agradan a todos y toda. También nos podemos encontrar con la opción multidase (una combinación I- as anteriores) y Mago especia/izado, para esas jugadores que de todas formas sólo van a uti zar un tipo de hech zo

comentarios que hacen os diferentes pesona es auran e el com

#### COMBATE Y RESULTADO FINAL

Sin duda estamos ante n vego maravilloso Pero que nadre se same a engaño es un RPG no un arcade a pesar de sus cuidados graf cos. Con esto sólo que remas decir que un atr cionado a los Jegos de acción se puede sentir a go decepcionado a encararse por primera vez en un combate. El desarrolio de éstos sigue la înea de los vegos de dados por a que a ún ca novedad que el ordenador puede anodir es una perspectiva tan espectacular como los graficos, etectos ade mas de la imp c la fac idad con la que se desarro an debido a ias la eas que de forma automatica realiza la maguina por noun os esto es resultado de los danos probab idad de acertar, tiros de solvocion elc



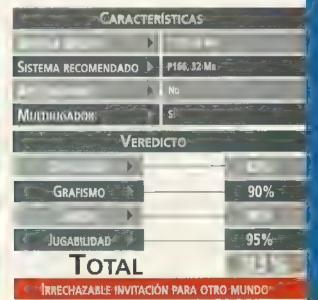
Esto es un abordate en tierra

Afortunadamente no todo va a ser señalar e objet vo y actuar, máxime cuando solemos controlar a una partida de var os héroes, sino que os momentos de ucha se plantean como un juego de estrategia táct ca Aquí es donde mas importancia cobra el conoc miento que tengamos de nuestros personales y la manera en la que os dispongamos Como os estareis mag nando les vitas s par a os guerreros mas tuertes en primera f a, mientros que desde la relaguard a "amentzamos" el combate con

arqueros y hech ce ros aunque no sempre es va da esta táct ca, también depende de la clase de enem go a bair

Cualquier jugador encontrará un hueco en Baldur's Gate, un RPG gent no programado para no decepcionar a los fanáticos del ro y para ntroducir en el género a os "infieles" Tamb én contempla la opc ón multi ugador ingred ente que sin auda disparará la pun tucciónya de por si allos de esta gran epoреуа 💠





MTOR: LUIS ALBERTO CONTRERAS

# SANITARIUM

Parece que el tema de las enfermedades mentales y de los manicomios sigue siendo una de las fuentes de inspiración para el desarrollo de nuevas producciones. En esta ocasión le toca el turno a Sanitarium, que nos presenta una aventura con una de las tramas más complejas en la historia del género.

na verdadera locura en forma de ayentura gráfi ca es lo que nos ofrece Dreamforge Entertain ment con Sanitarium Al final cast no sabremos a qué persona e estamos encamando a si la que estamos viendo es real o magnario Inciamos la aventura en medio de una escena dantesca dentro de la que supo nemos es un hospitalips quiáir co. Nuestra prime ra mision sera conocer nues ra propia dentidad plesto ale o único que se nos ha presentado en a introduc ción de juego es un accidente de coche del que ni siquiera sabemos si sufrimos nosotros. Paca a paca conseguiremos descubrir que nuestro nombre es Max y que en rea dad somos un méd co psiquiatra que se encontraba investigando acerca de ia forma de curar enfermedades men ales median te la aplicación de una nueva terap a génica

Uno de los puntos fuertes de Sanitarium es su flexibilidad para resolver episodios

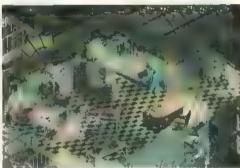
Pero a lo largo de su via e, Max vis lará mundos extroños: cir-









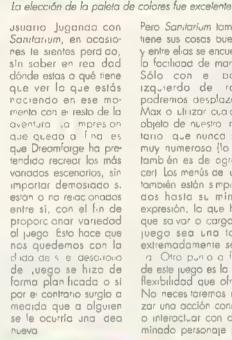


Los interiores han sido muy trabajados.

cos de locos, loberantos, poblados precolambinos. . en los que tendrá que reso ver los más variopintos enigmas Y no conformes con e la, Max adoptará diferentes identidades a la larga del vego, desde un dios Azteca, pasando por su propia hermana y hasla llegar a encarnar a c c ope protagon sta de un cómic. Ai final descubrimos que todo era fa so y que Max no es sino la víctima de las ansias de protagonismo de un colega le Dr. Morgan, Este, temeroso de que el descu-brim ento de Max pud era hacer peligrar sus propios investigociones, prepara el accidente de coche y manpula la mente de Max en un intento de deshacerse de él Al final, e ben (como cas siempre) triunfa Max puede volver a reun rse con los suyos y e. Dr Morgan recibe su merecido castigo

## LO BUENO Y LO MALO

En nuestra opinión Santtarium flo ea en el aspecto que más han inteniado du dar sus creadores e argumento de ia his or a Esta bien eso de intentar rea zar tramas complejas y cui-dadas, pero a final tanta complej dad puede resutor demastado avasalladora paro el



Pero Sanitarium también tiene sus cosas buenas y entre elias se encuentra la facilidad de mane a Sólo con e potón izquierdo de raion podremos desplaza a Max o ultizar cua quier objeto de nuestro nventario que nunca será muy numeroso (lo que tamb én es de agrade cer) Los menús de uego también están s mpuficados hasta su minima expresión, la que hace que sa var o cargor un juego sea una tarea extremadamente sencia. Otro puno a favor de este juego es la gran flexibilidad que ofrece No neces taremos realizar una acción concreta a interactual can determinado personaje para











# SI ESTÁS BUSCANDO LA SOLUCIÓN DE ESE JUEGO QUE SE TE RESISTE

Asómate a las páginas de esta completa guía de trucos v podrás defenderte de la meior manera posible ante esos puntos negros de los juegos. esos lugares de los que no has logrado pasar.









LOS MÁS
IMPORTANTES
CHEAT CODES DE
CERCA DE 450
JUEGOS DE
CONSOLA
EXPUESTOS CON
SENCILLEZ

Playstation. La fabulosa consola de Sony no tiene secretos para las páginas de este libro, que ofrece más de 2 000 trucos de los programas que han encumbrado a esta plataforma.



Saturn. En Saturno hay vida, como demuestra la permanente actualidad de títulos como Wipeout 2097, Bomberman. Tempest 2000, Street Fighter Alpha 2 y un largo etcétera cuyas claves te damos.



Nintendo 64. Turok Dinosaur Hunter, Super Mario 64, Forsaken, GoldenEye 007... Los mejores juegos de este clásico de las consolas y los trucos imprescindibles para







No fattan loques surrealistas y macabros

poder conseguir un obje to Eso sí es recomendo ble habiar con rodos os persona es que se nos presentan para poder consequir importantes informaciones que nos ayudarán cuando estemos atascados en algun punto de la historia

Es conveniente interactuar con todos los personajes del programa para conseguir pistas

Existe además otro aspecto del juego que no sabemos si nonsiderar como pro o contro y es que Sanitarium es un progama de muy

fác resolución Esto es una desventa a para los ugadores experimenta dos puesto que pese a que se trata de un lego largo puede ser resile la en 4 a 5 ses a nes a o sumo ten endo en cuenta los retos con os que habitualmen e nos estamos enfrentado en a mayoria de as aventuras gráficas que van aparec endo Hosta los pizzles que se nos presentan a la largo de uego pueden resolverse casi de forma automática Pero, por otra parte, el a también facito e que el resto de gariores noveies o no acastumbrados a este genero pueda introdu cirse de forma muy salistactor a en este I po de aventuras.





E protagon sta asume diversas personalidades

aspecto grafico general es bueno y sin ofrener nada excepcional, strve para o que se ha pretendido con esta aventura Los escenarios están bien conseguidos, aunque quizás se eche en fa la algo más de espectacularidad en algunos de el os Por ejemplo, el episodio en el pobiado Azteca podría haber dado mucho más de sí Cabe aqui, por otra parte, comentar algo con respecto a las numerosas animaciones cinematicas que apare cen en ciertos momen tos de Lego Lo den esta bien ipero no nos de an demas ado satis techos Creemas a e ta i remo estár as cosas, a estas a turas puede ofrecerse algo más que algunos pe queños episad os prolagonizados par pe sona jes bastante 'nexpresivos y rela zados mu-chos de ellos en bianco y negro! No, creemos que en estas tiempos hay que esforzarse mucho para otrecer cosas nuevas a us ugadores ac istumb a dos como estamos ya a grandes na uzgos en este campo

Sin embalgo e sonido vules orginiso a Es unh de insiaspectas mas ni ocdos de esta sind chión la música es exceene de o med que hemos odo it mamente. voi es de los difelentes personues no o son

menos Cada uno de ellos nterpreto su pape a la perfecc ón y esto es especialmente notoble teniendo en cuenta la gran cantidad de personales distintos que aparecen a lo largo de la historia

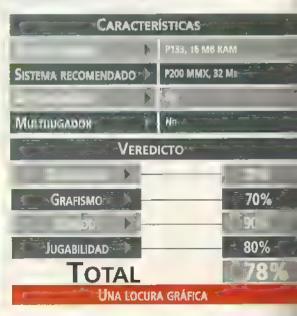
# Sanitarium es de fácil resolución para cualquier jugador con experiencia

Eso sí, tampoco hubiera estado de más acortar las intervenciones de a gunos de ellos, ya que en ocas ones nos encontramos con párrafos larguisimos que dan pocas o ninguna pista al jugador Menos mal que una de las apciones del juego es a de presentar el texto en pantala, porque (comó por desgracia es habilua últimamentel el juego está integramente en ingles

## PARA TERMINAR

√ poco más que decir ne Sanitarium Que estamos ante una producción media, que no describre nada nuevo en este género y que podría haber s do me or. El programa entretiene, se juega con faci dad y fiene sus nosas buenas, pero vista a variedad de aventuras gráficas que pode mos encontrar en el mer cado, la capacidad de un juego para poder sorprender a jugador se ha convert do en requisito Imprescindible para e exito +





# LA PRIMERA REVISTA QUE TE ENSENA A PROGRAMAR JUEGOS

EL MEJOR MÉTODO PARA CREAR LOS JUEGOS QUE SIEMPRE DESEASTE

ANÁLISIS DE PROGRAMAS Y UTILIDADES QUE TE HARÁN DESARROLLADOR DE JUEGOS

## EN PORTADA

TOKENKAI. Primer programa profesional realizado con DIV. Excelente estrategia en tiempo real.

## REPORTAIES

StRAtOS. Grupo español que engloba a numerosos sellos programadores.

**WORK IN PROGRESS. Actualidad** lúdica de la mano de Balance y Hammer.

CURSOS DE PROGRAMACIÓN ALGORITMOS, C Y ENSAMBLADOR. Conocimientos básicos para los futuros programadores.

DESARROLLANDO JUEGOS ARCADES 3D. Introdúcete en el mundo de los arcades 3D. AVENTURAS. Análisis de un

género clásico. ESTRATEGIA. Lecciones para acceder a este fascinante mundo.

RPG. Cómo conseguir uno de los maravillosos mundos del rol.

INICIACIÓN DIV. Claves para dominar este entorno. DIV INTERNO. Cómo manejar las más avanzadas funciones de este programa.

# **JUEGOS DE LOS LECTORES**

QA. Pariente leiano de Columns.

EXPLOSS. Juego explosivo. CINQUILLO. Clásico juego de cartas.





DESAMOLIANO TO THE SOUTH

El tatarabuelo de Lara Croft

# **ASGHAN**

AUTOR IGNACIO PULIDO

Un hombretón armado con una espada que se dedique a matar dragones, no es argumento; sino una excusa para, en el mejor de los casos, desarrollar un buen juego de acción que aproveche el filón que en el género ha abierto la saga de Tomb Raider. Sin novedades, pero bien hecho y adecuadamente comercial.

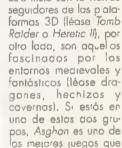


primero que solta a la vista una vez que el juego ha sido instalado, es su más que sospechosa, pero en absoluto disimulada, simil tud con la famosa saga de E dos que tiene por protagonista a la mujer virtua más famosa de todos los rempos (no decimos el nombre porque levamas sóla una líneas y ya nos estamos repitiendo); ae hecho, Asghan tiene su mismo engine Esto,

de cara a usuario deb'era ser considerado como una ventaja, al menos si el presunto ugador no está interesodo en la originalidad de los nuevos títulos, s'no en repasar una y otra vez su género preferido

Y ya que hablamos de público vamos a determinarlo en orden de que os hagais una idea más aproximada del juego que tenemos entre manos: aque los





tienes a tu disposición

que pudieran compror para empezar e año este título son fervientes con buen pie.

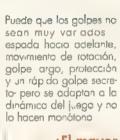
¿Una gema que flota? ¿La toco, no la toco, la toco ?



Poco más, si no tenemos en cuenta los diferentes gráficos, escenarios y enemigos. Ahora bien de un diferente orga mento por fuerza han de derivarse algunas diferendias en cuanto a modo de ilevar a cabo un combate por elemplo De modo que rada de solisticadas ametra ladoras con mirada de nfrarro os, aquí las diferencias se resuelven al viejo estilo: espodazo, cubrirse, media vuelta y golpe desde arriba.

¿El mayor peligro? jugar sin reloj y exponerse a perder horas de sueño

A sob endas de que a muchos seguidores del género a que es gusta es lo destrucción masiva a distancia, y ante a mposibilidad de Incius







Etray a que si si a la ceta les en cuando a a programación de Asghar que no son excusados maxime cuando habiendo aprovechado e lengine de otro lego los desarrolladores deber ar haber tenido tiempo de sobra para perfeccionario. Para el usuario normal, esto le pueden parecer minucias, pero nuestro cometido es sacarlas a relucir para demandar, dentro de nuestras posibilidades, juegos con un acobado perfecto.

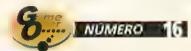
No se nite polan las animaciones, luego el movimiento sobretodo cuando se pasa de na arcor o se sferente nicies todo lo fisico que pud esciespe se los sontras de los personotes sobre sobre so plaro restindo "decima es" en cuanto a la sensación de realicad

Y ya poniend nos muy finos podramou decirieso en allega de los programodores que el pla micho el har do lesto es que en influscos movimientos de carlara podentini, ver inflosheo (o destello en a partana. Otras caracieristicas en este caso pos tivas son

 Que la Inxurar encajan perteclamente i intidia le su predecesor. Tomb Rai Jerin, in compatte.

 En un principio puede impresionar e movimiento de osificidos una intada más atenta reveia que es senci amente una intadión de textura con movimientos de vertices aunque no por su senciblez deja de ser menos efectivo.

 Un elemento importantísimo que poco tiene que ver con la prayramación en si les que esta enteramenie traducida a espano.







Una imagen que enseña todos los tipos de flechas.



Es habilual loparse con enem gos que guardan una en rada







en el juego un bazooka o similar Asghan cuenta con a posibilidad de utizar una especie de balesia plegable que tiene en la armadura dei braza Tado un detalie que naluye un cambio de perspec yo no solo en cuanto a combate sino en el sentido literal de a palabra (la vista pasa a primera perso-

### ENEMIGOS Y ESCENARIOS ...

Enemiqus

- Lobo
- Halcon
- · Yet.
- Hombre Gorla
- Golem
- · Hombe Aroño gre rreros y ele
- Orco
- Mago
- Guerrieros de Caos
- Pirañas Gigantes
- Esque etos
- Hombles lagern so: dodos guerreros y ele
- · Enanos guerreros mago ele , cavador
- Gargo u
- Tran
- orupte n.M.
- Мисе адо

- Rala
- UKICBR
- Fantasma
- Demoric
- · Étos guere cs 0 110 . 'p na. , e\*e
- Tot ne the
- · Diagnies Rojas pequero , gadite • Diciones Azilies
- pequeros y gigar te
- Dragon de dos cape zas genraran de te soras
- Dragon ve de mágico Dragona Negra
- Dragon de Crista
- Mom a
- '5 /9
- Mue tos vivier es h manos caba e o y

- · Caracer de Diage
- nes R os Ma → Jazuaor de Li agrases
- tearo Cazador na Draganes
- Hery Cera
- Morgitar la bicija.
- e No rianos de Murg han arquero y ere ro y gua dia
- Moda
- Prisioneros
- Amazonas guerreras , efa • Algumista
- Hombelge

Escenar os

- Bosque de Otono
   Reino Efico

- · Months + Neve
- v. eH.
- vi (d);
- Cotarala , rápidos
- e Condrat de Laya
- · Pulhas Submarinas
- Tina lindoco
- Costa
- · Pruya y acont lados
- Carion
- Fortaleza de Morg han
- "Tn≥ C o sier"

Además existen numero sos escendros de menoles Tode le mencionade si va para que terrigo s una ded arerca de a lomple and larenddly ampitud de læg

na) Asimismo tenemos varias appliones con este cachibache lanzar una simple flecha o una ráfa go además de isar tie chas envenenadas o explos vas

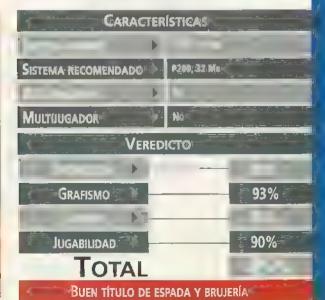
A parle de los graticos indisculible but to fue te de programa nuestro persona e cuenta con una serie de animació: nes imprescindibles para su interacción con e en orno aparte de oby o moy mienio de andar o el recurrente strafe Asghan puede nador y bucear ( y de q é manera, sa tar agarrarse a cuerdas,

escala agacharsely recoger uti za abletos etc. También alspone de tres I pos de espera esas payasadas que se pone a hacer cuando no e controlamos duran e (ogme tinu

Y ya està Escres ic do Para que os ra

gas ino dea de su amp tua y de su desa rro o techico hemos decidigo incicir este par de cuadros que a bien seguro son mas expictos que un texto corr de En cuanto a a valoración in notable a to par a





DESARROLLADOR UBI SOF GÉNERO

Los 70', rock y carretera

# SPEED BUSTERS

**AUTOR: JESUS FDEZ, TORRES** 

Quizas alguna vez hemos soñado con conducir un coche a través de una compleja carretera a toda potencia. Pues bien, Speed Busters hará de este sueño una realidad. Tenemos ante nosotros un simulador de los que hacen época, con Speed Busters podremos conducir a toda velocidad por las calles de una ciudad, caminos, carreteras o autopistas.



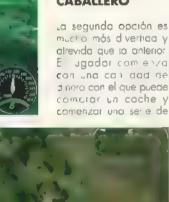
o todos los d'as tenemos la ocas ón de encon trarnos con un juego de esta categoría Entre sus caracterist cas encontramos con tada una serie de direutos y coches que ograrán entretener hasta al más aburrido jugador

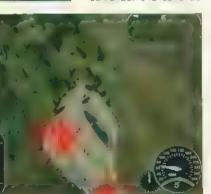
La primero que liama la atención es la posibilidad de vestir nuestro coche con diferentes diseños de pintura, lo cual personal za el vehí culo a nuestro gusto y

propore ona al juego una vistosidad que no suele darse en otros programas de este tipa Además podemos e e gir entre varios modelos de coches ambientados en los 70 Todos os vertículos que tenemos a nuestra disposición están preparados pora a canza live oc dades extremas auna le persona mente siento inclina ción hacia el modelo Pirate

Para empezar tenemos dos opciones de juego









Sin duda, ésta es la cámara mas atractiva

En la opción Arcade el jugador puede realizar carreiras en los circuitos que desee, además de comprar el coche que quiera Este modo de uego es muy entreten do y nos permitirá ir cogiendo soltura en la conducción para poder entrentarnos a los adver

### **UN PODEROSO** CABALLERO

mucho más divertida y alrevida que la anterior ugador com enza con una can dad de dinero con el que puede comprar un coche y comenzar una sere de carreras en las que debera conseguir dinero e cual se utilizará para reporar el coche, comprar otro mejor o inclu'r mejoras en el que va tenemos, la forma de conseguir el preciado dinero es llegando a ios checkpoint el primero sólo de esta manera conseguiremos que nues ral cuenta odquiera más unidades. Por desgracia, si no consegu mos ser los primeros en las carreras, seguramen le no podremos real zar cambios en nuestro coche y, lo que es peor, no tendremos la oportunidad de solucionar los problemas del coche, lo qua conteva a mere diable perdido de las siguientes correms y con ello a retrada del Championchips

En cada carrera los choques contra los adversoras os aterales del c cuto o os monstruos y rampas sera abundan tes a no ser que el jugador se convierta en un experto conductor de estas máquinas de correr Por elio la estrategia está servida

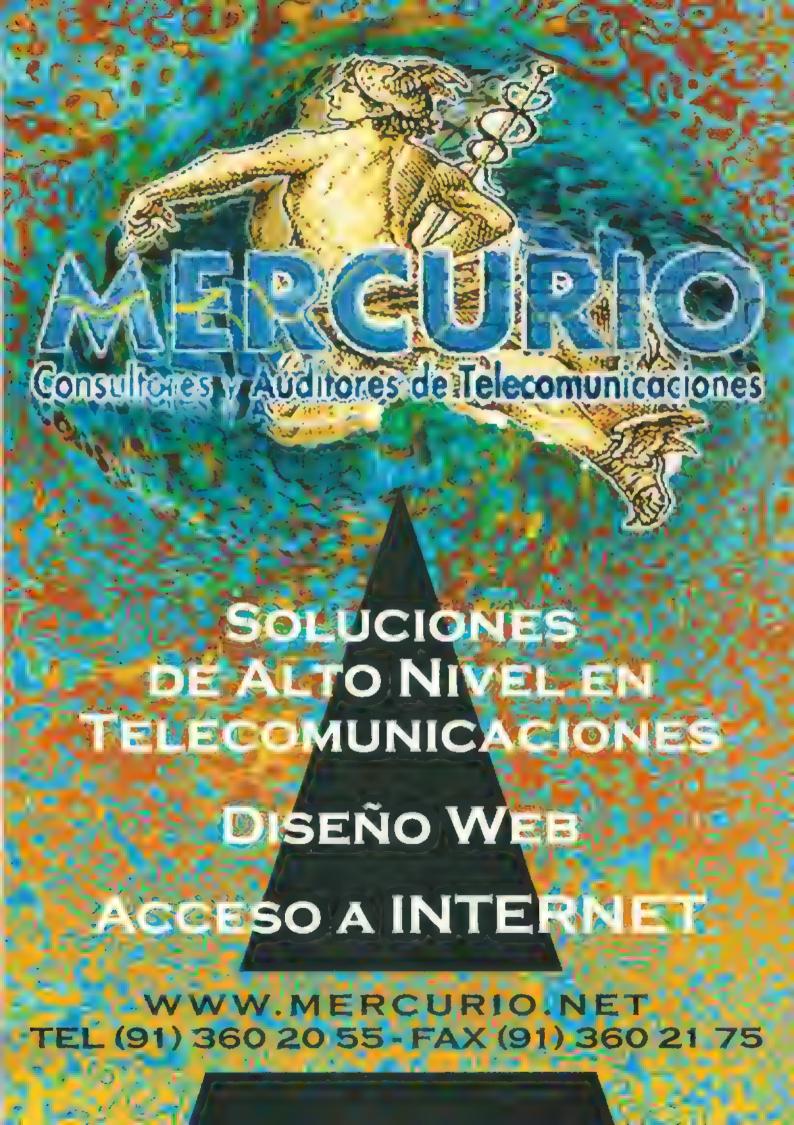
arresgaro el todo por e rado con eva rea zar man opras aficiles con in gian parcenta e de chaque, pero la ventaja es que podremos legar ios primeros y conseguir el preciado metal En otro caso, podemos optar por no maltratar demasiado nuestro veh culo v de esta manera no tendremos que gas tarnos ni un dó ar en reparaciones

# Cuantos más checkpoints consigas, más rico serás

Y aquí no ocoba todo Existe indiference applion de juego que seguramen te hará as delicias de más de un Internauto Con una simple conex ón a internet a a una red local podremos competir contra ofras personas Esto hace que el Jego: sea mucho mas divertido puesto que los competidores h manos son mucho mas moredec bles que la intergencia orlific a programada para los coches









Esta no es a manera de tomar una curva.



Esto puede ocurrir si corres por el oro





#### UN ENGINE MUY

En cuanto a a parte lecino agica del livego podemos deciria, e posee un motor 3D mily avolvado con todo lui a delta es visia es y un comportamiento rea luis coches paseen un deta e a e so amante se pierre altanzar in una buena cantidad de po-

gonos Esto en teor a debería ralent zar a visua zación pera en es e naso y gracias a una nime orable programación podemos alsfruar de as dos cosas, velocidad y calidad uas circuitos están muy bien definidos anto os deta los del terreno como las tramos de situación.

Deta les como marcas de riedas el humo de tubo de escape o trozos de carrocer a volando cada vez que nos estre las compe dores o aigún ateral del a raulo son a go frecuente en

Speed Busiers Ademas podemos distritar de un movimiento il udo de ros venirios y ae in sonido que nos fiará sentir tumo lityro la adreno na ravés de nuestras venas la caidad gratica en genera es realmente buena. Basta fijar se en los detalles graticos de los veniculos para ad vinar que esta mos ante un lo con mucho nive

#### Las opciones de red nos proporcionan un gran título

Además no soio tend emos que competir con atros co redores. Ahora bien dinosaur os pupos einos soi em simistr



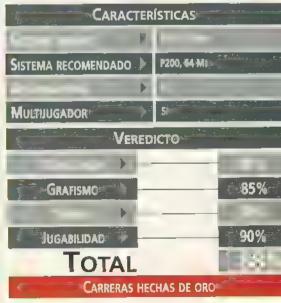
mo King Kong nos la ponarán difícil en esta carre a por la glaria (y el dinera). De esta manera proporcionar un encanto extra a un juego que de por si era ya may complete Hablando de schido en Speed Busters lenamos la postbridad stempre y cuando poseamos una farieta de son do 3D de sentir todos los detal es de son do ambiente de nues rollcoche a de los con rinclantes a la perteccián, traciendo que la sensación de sentimos inmersos en la carrera sea muy real Esta sensación no sólo se consigue con un buen sonido en

este aspecto la parte más mportante es la física utilizada para los vehici os Gracias a esta e ugado distilara de derrapes acetara ciones o choques muy real stas haciendo de la conducción a traves de los distintos tipos de colzado un camo o constante de perspectiva.

En resumen este Speed Busters es un gran prodicto con el cual pasaremos muchas horas de entretenim ento y diversión, disfrutando a su vez de una calidad gráfica y un rea ismo dificil de conseg ir por otros productos de su misma catego a \$\infty\$







### **TEST DRIVE 4X4**



AUTOR, IGNACIO PUL, DO

Vuelve la saga Test Drive, pero cambiando el asfalto por arena y rocas, y los lujosos deportivos por vehículos todo terreno (muy de moda entre la llamada "gente bien"). La calidad, indiscutible; ahora bien, lo que el juego gana en "botes" lo pierde en velocidad.



unque se trate de otro juego de correras el ambiente en el que se desarrolian determinan nue vas ventajas y alguna que otra l'imitación Entre estas útimas no pode mos dejar de echar en falta la sensación de velocidad Si, se carre pera los reflejos en a anticipación de las cur vas quedan relegados a un segundo plano. En cuanto a las ventajas cape destacar el control que tenemos de nuestro coche, virtud que agradecerán sobre todo los que no estén muy famiiarizados con el género Queda, pues, atrás esa sensación de impotencia cada vez que el coche se sale de la corretera, máx me cuando el solirse de la cuneta no es un grave problema para los amortiguadores de estos todo terreno. Otra pequeña pega en este mismo apartado sería ia sorprendente faci idad con la que el coche responde a las tec as de dirección, efecto que quita realismo al programa para situado directa mente entre las filas de los arcades Ahora bien aquellos que busquen precisamente esto en un juego y sepan recibir de buena monera un al ento de originalidad, se enti-siasmarán con este título-

#### VARIEDAD AL VOLANTE

Es ncreible el número y la calidad (modelos con los po igonos adecuados de vistosas y efectivas texturas) de todos los coches que podernos mane ar Alguno de ellos, como dictan los cánones del género no estarán a nuestro alcan ce hasta que hayamos alcanzado ciertas fases, lo mismo ocurre con determinados circuitos

Siguiendo con la trad ción, podemos jugar una partida rópida o un tour mund al (amén de mode mult jugador). En esta opción no podre mos elegir e coche que queramos, antes tendre mas que superar el escallo de su coste Pero, a med da que ganemos carreras, podremos ir almacenando di 10 o que, unido al precio de venta de nuestro antenor vehículo, ut lizaremos para conseguir una me or máquina la cantidad de circu tos responde a la intención de conseguir carreras muy var adas a tal efecto las diferencias entre cada uno son más que significativas. Desde el des erto hasta ias montañas nevadas, pasando por playas y bosques. En espera de algún circuito oculto, ios que trae e programa son Morocco, Wales Switzerland, Santa Cruz, Mmo ave y Hawai Todos ellos disponen de un fondo conseguido med ante la dig ta ización de una fotografia más bonita que una posta, de una carretera (aunque no se pueda denominar así a ciertos framos) correctamente texturizada, salpicada con variados adornos consistentes en magenes planas con calidad, tamb én, fotoaráfica (bañ stas en una piaya de Hawai, o come os en Marruecos por e emplo), La visios dad de estos detalles queda, no obstante, mermada por su estalismo (¿dónde se ha visto un surtidor con agua que no se mueve?)

Además podemos elegir en e modo tour, entre afferentes clases de cam peonotos (cada uno con sus t pos de coches correspondientes) Hummer, Truck, SJV, Safan, Military y Open

Recomendable en suma, para quienes no tengan en cuenta las pegas ya citadas. Y ha b ando de Roma, una nueva entre el n ve "normal" y el "aific l" nay una más que cons derable distancia, en el primero nos aburriremos

por conducir casi en solitario por delante dei pelotón, y en el segundo por hacerlo detrás Con todo, un uego que ega a notable.



Los accidentes del terreno inciden en la conducción



Los vehículos tienen un amplio margen de desplazamiento

CARACTERISTICAS		
NING >	- +	
SISTEMA RECOMENDADO P166, 92 Mis		
) F		
MULTIJUGADOR		
Ventoicto		
	100	
GRAFISMO	80%	
1		
JUGABILIDAB	75%	
TOTAL	110	
GRANDES EN LUCHA		





39



Sólo apto para esquizofrénicos

### THIEF: DARK PROJECT

WITOR: JESÚS FERNÁNDEZ TORRES



Olgo pasos que se acercan, esas voces parecen de guardias, mi corazón empieza a latir aceleradamente, ¿estaré seguro aquí, en las sombras?, ¿cuántos quardias serán? Tendré que acercarme sigilosamente, observar sin ser observado y atacar en el momento preciso. Seguramente estas y muchas otras cosas se nos ocurrirán cuando estemos inmersos en este oscuro proyecto. EIDOS vuelve a sorprendernos con esta increíble historia plagada de fascinantes toques de trepidante acción, terror y cómo no, aventura.

esta ocasión tenemos el privile gio de topar con uno de las productos que pueden hacer que juegos como Tomb Ran der a Quake comiencen a tembiar

Comenzando por el argumento y terminando por la calidad gráfica o el son do, Thief se presenta como un juego que seguramente se s tuará en los primeros puestos en las listas de

#### LA OSCURIDAD NOS ESPERA

Seguramente el lector ya habrá adiv rado el pape que nos toca lugar en Thief; efectivamente, somos un ladrón que arnesga su vida por conseguir los precados objetos que nos encarga algún que otro colection stallo qualquier persona que ofrezca la cantidad adecuada de a nero.

Aunque o veces no todo el mundo es lo que parece ser y puede que pasemos del papel de ladrón al de alguien que lucha contra las fuerzas del mal



A lo largo de los capitulos que debemos afronfar nos veremos inmersos en lugores tan dispares como una ciudad con un est lo y gentes que recuerdan a a edad media o a las profund dades de una mina en la que habitan seres parecidos a T-Rex. Todo ello aderezado con un gran argumento e cual hace are not adentremos en un territor o hostil y leno de pergros que acechan aunque, en este caso, los que ace chamos desde la oscuridad somos nosotros

Somos un ladrón v como ta debemas conseguir en cada misión los partes que se nos havan encomendado Aunque, visio as', parece que es el típico juego en 3D, la cal dad de gráficos y sonido mezclado con un potente motor 3D y un argumento que más bien parece sacado de un libro de Stephen King hacen que el jugador se sienta tota mente inmerso en esta aventura

Como punto clave, debemos destacar la rap dez con la que pode mos mover den ro de la aven tura Se дьтателhe posoremos la mavor'a de fempo evitando ser vistos por cualquier and viduo o ser que ande merodeando por la ciudad o pasadizo. Además debemos conseguir las llaves que poseen los guardias para poder proseguir nuestra camino hacia ios valiosos objetos que nos esperan.

Los esceparios son de una gran complejidad

las sombras harán que nuestros enemigos no nos detecten fác limente, aunque el más min mo sone do producido por nuestras bolas ha ga que un guard a a un zombie

En Thief destaca no solamente su historia, sino la calidad de programación y puesto en escena que

comience a

buscar entre

las mismas.

ejempla, cuando un guardra pasa por nuestro lado, pademos sober a qué distancia y cuán cerca está de nosotros simplemente escuchan do sus pasos o su voz en caso de que esté

borracho o silbando Los escenarios en los que se desarrolla la acción de este juego posee todo

lujo de detalles

a gún momento podremos conseguir com da y una serie de podiones que harán que sonen las her das recib das durante atguno de los múltip es combates que inevitablemente tendremos que realizar con-









tra todo tipo de engen dros, desde arañas hasta temibles a nosaunos que harán de nuestra misión una terrible pesadilla

Quizás lamb én consigamos más flechas de diferentes I pos, los cuales van desde una simple flecha pasando por He cras de fuego Techas con cuerda hasta te chas de agua las cuales nos ayudarán unto a unidades de agua bend ta a elim nar los indeseados Zombies o incluso espiritus malignos que acechon por las calles más nsospechadas

Según nos vamos acercando a los puntos c ave de las fases, la música y

os son dos de

fondo se converten

en una extrana mezcla

de película de terror y

acción. Esto es aigo que

acrecienta la vistosidad

los son'dos son parte

fundamenta en esta his-

tora, la tecnología utili-

zada para esta parte de juego está totalmen-

te engranado con e

resto de las partes que

lo componen Agunos

de los deta les que

hacen que

de Thiel



de realidad sea insupe rable son los dialogos de los distintos personaes que intervienen como por ejemplo os guardias, los cuales charlan entre e os o gritan que te despe lejarán si advierten tu presencia

> Otra de las partes que laman la aten c on es la intel genc a de ids seres que habitan el murdo de martillo Los guardias, por e em-

plo en el momento en que eres detectado, buscan en la zona por a que le vieron par última vez a no ser, claro que estés en una zona totamente iluminada, por o que el guardia irá direc to hacia tir ademas si son más de uno, te verás forzado a sant carriendo y esconderte Y qué decir de os espír lus que habitan en determinadas zonas le lesca lofrio y la carne de gal na están asegurados s mptemente escuchando

los sonidos que emiten estas a mas en pena de soldados que perecieron en alguna colosal bota la entre el bren y el mal

> Esta aventura tridimensional está dedicada a los amantes de un género que cada vez posee más adeptos

Por último, seña amos ia ca idad general de este producto, que hace del mismo un uego entrelenido, diferente y con una gran cantidad de detoiles de todo tipo, lanto técnicos como de argumento. Además de tado el con unto, hay que añadir las escenas de video que se van sucediendo a lo largo de as etopos Estas escenas introducen a ugadar aún más en la historia, proporcionando unos minutos de gráficos de gran cal dad +



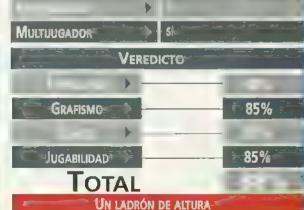












El alocado placer de conducir

S.C.A.R.S.

2

AUTOR, SITRO

Los más divertidos vehículos que hemos conocido han tomado por asalto las pantallas de nuestros ordenadores. Se trata de un alarde de buen humor, saber hacer y velocidad desenfrenada sobre el asfalto que atrapará a los seguidores del género.



n los útimos tremmica a pos, el género de pisado las carreras de coches ho buscado de forma, desde uego, manten desenfrenada, una reno posible vación tomada como reales,

motivo para superar la competencia del mercado unos han decidido sacar el máx mo provecho que la parte mas maca bra de juego ofrecia Así sucedió con el conocido Carmageddon, que ha cosechado éxito y polé-

mica alí por donde ha

La mayor parte ntentó mantenerse lo más fie posible a las carreras reales, ya sea a través de simuladores de fór-

mulas específicas
o bien recrean
do los depor
tivos más
especiaculares de mercado Otros
se han de
cantada par
una mayor bertad a la hora de
enfrentarnos a os contrincantes sobre e terre-

no de juego Es el caso, por ejemplo, de otro de los programas que comentamos este mes, PowerStide, que permite a los usuarios disfrutar de una enorme bertad

#### ADICTIVIDAD EXTREMA

Los programadores de Vivid tamb én se han decidido por unas carreras un tanto y olentas, aunque en su aspecto más divert do, om tienao el toque gare que tanto éxito ha proporcionado a Carmageddon Los coches que nos presenta

SCARSino tienen, desde vego, nada de realistas, aunque la física que presentan se encuentre muy bien lograda. Además de resultar ganadores al fina de las carreras, los jugadores deberán combatir en verdaderas batal as levadas a cabo a toda velocidad. De esta manera e programa gana muchos enteros en la que se refiere a la jugabil aod.

#### Los vehículos del juego tienen una personalidad tremendamente marcada

Lo mejor del programa son los modelos de los coches, realizados con un exquisito gusto y una factura exce ente Se trata de nueve vehículos real zados a partir de ciertos animaies salvajes, más an mosos ahora que nunca, como un león, un liburón, una mantis religiosa, etcétera Cada uno de los coches lendrá su propio carácter, acorde con la imagen que presenta, y la forma que tiene de atacar a sus contrincantes tamb én

Además, los movimientos de los coches y su

forma de desplazarse es bastante fiel a lo que sería un vehículo real Aunque en uego, desde luego, está orientado a la parte más arcade de la simu ación, estos divertidos vehículos responden a los contro es con fide dad y acusan los golpes propinados por los contrincantes

los escenarios en los que corren seme antes engendros tamb én han sido rea zados con gusto y una apariencia extremadamente futurista Algunos de ellos (son, por cierto, a menos nuevel son ciudo des industriales, que se prestan fác limente a una adaptación de este tipo, pero incluso en los escenar os de campo han sabido imbulir un toque futurista, aunque sóla sea por los colores eleg dos para e terreno

El sonido, desde uega, no se ha quedado atrás





Ambiente futurista para un felino de metal





Luces y electos gracias a tarjetas 3D



Zana abierla si pera oi ciclo es radioactivo



No han descuidado en absoluto una banda sonora en la que desta con unas melodías sólidas y accordes con e desarrollo de la acción Por su parte, los efectos de sanido son una exce-

lente muestra de lo que se puede hacér con un poco de imaginación y co idad del audo Acompañan a la perfección todas las acciones que tienen lugar en el juego





#### TARJETAS 3D, IMPRESCINDIBLES

Hay que señalar que, para poder disfrutar del producto, será necesar o que poseamos un tarjeta 3D, aunque nos ofrece un alto margen dentro de el as (VooDoo Graphics, VooDoo Rush, VooDoo 2, VooDoo Boo 28, VooDoo Boo 20, VooDoo 20

#### Las tarjetas 3D proporcionan una calidad gráfica muy elevada

Sin embargo, desgraciadamente todavía no todos los usuarios de video uegos de PC poseen los mencionadas tarjetas, y hasta e los no puede llegar este juego. Lo cual nos nace pensar si no se estarán re ajando en exceso a gunos programadores con el amplio



margen que perm ten las tarjetas 3D Pues, stanto decae el juego sin elias que no se atreven a dejarnos verio ?

Aún así este título es muy bueno logra hacer vibrar as fibras de a adictiv dad de los juga dores, o cual es de agradecer en un mercado en el que parece que estamos un poco estancados por las continuaciones y os jegos cónicos Se trata, en definitiva, de un programa de alta calidad que no pueden pasar por alto los amantes de la velocidad simulada, así como todos aque os que se dejen atrapar por programas adictivos al cien por cen Recomendable para todos aque los que quieran a strutar con el ordenador, aunque sólo pue dan hacerlo quienes ten gan una tarjeta 3D.



DESARROLLADOR New SOFTWARE CENTER GÉNERO

Velocidad sin límites

# POWERSLIDE

AUTOR: RAFAEL MARÍA

Las carreras de coches han llegado al futuro para aportar un toque post nuclear, una libertad de movimientos considerable u la posibilidad de disfrutar todo el tiempo que deseemos de cada una de los circuitos que hau. Una jugabilidad endiablada para un programa dedicado a todos los amantes de este género.

os chicos de GT Interactive cada vez Lenen los pies más en la fierra, ohieciendo nos productos de una gran caidad Los autores de programas de la ca idad de Abes Daa sev, que es os dos ha visio su magnifica segunda parle Abes Exodus se nan metao de leno en el mundo de los carreros de coches, y lo han hecho de un modo muy or ginai

Las carreras que nos ofrece este programa permiten a los jugadores una considerable be tad de mov mientos. De hecho, podrás moverte con lu ven'culo por todos aquellos lugares en las que sea factible que e coche pose Es dec que han imitaco as zonas mediante mped mentos físicos, sin embargo, s'empre que haya un espacio abierque un de os marav llosos "cacharros" que han plepurado sea capaz de ros zar una escalada sera posible avanzar Además a gu no de los circuitos tienen cam nos alternativos pa a los que tendrás que echar mano de tu mag nacion

#### GRÁFICOS DE GRAN CALIDAD

La caidad de os grafcos que hacen posible. estos circulos es muy elevada de modo que en muchos casos ios usuar os querrán en L'gar de ganar las carreas hacer tempo para darse un garbeo por los ugares ocultos que hay en geterm ridgos esce nar as Las texturas que han escog do son muy buenas Arenas en as que se produce po vo en unos casos, un suelo

desert co y agrietado en et que os veh culos van a tener que lomárselo muy en serio para sacar a go de polvo (poligona por c erlo)

GT y HotSpot se han unido en un programa al que se engancharán los fanáticos de las carreras

Ademas, en ocasiones es pos ble incluso introducirse en el niterior de argunos edificios que aparecen en os circui to: o que aumenta e nte és de las explora ciones fuera de caltera



Unas palabres chora para los coches S. diseño os muy bieno do la impresion de que estan hechas de restas de maguinaria. De hecho son carreras que se desarrollan en un futuro en el que ha habido ina necatombe las ciudades son restos de as actuales, en un ambiene industria o, me or post-industrial ale recilerda mucho a las creaciones de Miler en Mad Max Par certo que os programadores son austral anos, de modo que parece que aque la isia inspira a sus habitantes de un modo

Aparte de ese diseno de ivo, a física que hon molementado a los veh culos les excelente la suspensión que pose en lodos e os acorde con e esti o que les han olorgado, es muy buena sobre todo por que se hace sent r Los coches tienen a posibili dad de volca de cho ca ene ensy de pegar grances so los Ademas a a sicente ve or dad so pueden

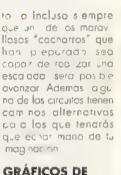


Las texturas uti zuda, pasenn tanos teriosos















s, bit por paredes cur vas en un alarde de habilidad algno de Cronenberg en la mosca

Sin embargo, los vehí culos, por muchos portazos que se den omás se estropean De este modo, et uego se convierre en una especie de carrera de coches de chaque, en la que puedes andor dando tumbos constanlemente sin ningún pel gro los jugadores que no se mane en demaslada b en con os coches reales podrán resarcir sus ansias de ve oc dad con un programa tremendamente adjet vo

#### DIFICULTAD AJUSTADA

La aficultad del programa depende de la elección del usuario. Para empezar, es posib e escoger entre camb a de marchas automático o manual, lo cua incide directamente en e mane o y la dificultad del Juego. Ademas



los modelos poseen un estilo inimitable

hay a stintos nive es de diricultad, que it ene que escoger cada una según sus cualidades o su autoestima. Por último, a mediada que avanzas en el juego se van compricando los cratitos, de moda que la dificultad va progresivamente en aumento.

Por su parte, cada una de los coches tiene un conductor determinado que posse un estilo similar al dei coche que conduce En general, siguiendo con la tón ca Mad Max del uego, son jóvenes violentos de la más

diversa ralea, desde ovencitas con aires de vampiresa hasta jóvenes muy cercanos a los skins Resumiendo pertenecen a inibus urbanas socadas de a maginacián de algún guion sta pero con fuertes lazos con algunas recies

E, son ac está compues to por una ser e de melod'as caneras que abrigan con buen gusto e desarro lo de la accón Además, los efectos especia es de san do están a la atura de las circunstancias, con unos golpes bien reflejados y



La física de los vehículos está muy lograda

unos derrapes de profundo eco guair vo

> Lo que más destaca de este programa es la fenomenal libertad de movimientos

Lo mejor de título, con todo es, como siem pre, la pos bilidad de enfrentarse a c'as usuar os Dentro de esta modolidad de juego se a conzan las colos de jugabilidad

más altas Es, desde uego, muy emoc onante enfrentarse a a gún amigo a toda ve oc dad en uno de estos tormidad es circuitos

E programa gustará a los amantes de la velocidad y las buenos graficos. Se trata de una excelente opción si no buscas un programa con referentes reales, pero que no descuida los detales de fondo. Hay que reconacer que en GT Interactiva trenen buen a o official transmissiones de la considera de la cons











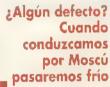
DESARROLLARION -

GÉNERO

ay tanto que elog ar en este programa que nos vemos obligados a seau r un muy rut nacio orden empezamos por e menú Jama la aten ción el enorme numero de caches que podremos conducir Y, sobre loco. la variedad que existe entre los mismos desde el usual deportivo hasta un coche de pal cia pasando por el pequeño buggy no en vano, tendremos acceso a venícu

1968 hasta 1999 Para que os hagáis una idea exacta hemos elaborado el cuadro que acompaña estas paginas

Tamb én hay un conside roble número de circutos clasificados, cómo no, por países Cada uno de ellos tene as suficientes particularida des como para que es propio escenario y e fondo de panta a que den relegados a un segundo plano si los ejempio el ancho de la carretera las bifurcacio nes, las elevaciones o or t po de terreno Ademós digunos circultos nos sor prenderan con intere santes efectos climatoló gicos Y no nos refei mos solamente a que emplece a llover en un tramo dado sno que esas gotas de luva goi pean la pantalia como s efectivamente nuestro monitor fuese una cámara que siguiero a coche



por Moscú pasaremos frío Hablando de cámaras

desfacamos que el programo adm te hasta siete aprox maciones a coche, incuyendo la habitual v sta subjetiva que adversario humano en el m smo ordenador S asi en esta ocasión, carece o hacemos podemos de salp cadero para suponemos para de ar optar por dividir ia panta la horizontalmente le que e volante se uzca el solito, La transición mode tradicional) a vertica mente (mucho más entre los diferentes ánguos de visto no interrumcomodol pe en absoluto la carre-SUAVIDAD ra (no hay panto azos en negra), como tampo

TEST DRI

co será causa de distrac-

ción el cambio que, en cualquer momento

podemos hacer de a

pintura de nuestro co che A este respecto

parece que Test Drive 5

se ha sumado a la mo-

da de as "pieles" que en su dia nició Quake

Esto consiste en de ar "al

descubierto" (es dociri

en ficheros modificables]

os gráficos que envue

ven nuestro coche De

este modo, si no nos

conformamos con los

disaños y colores que

viene por defecto, pode

mos ed tarios y colorear nuestro coche según nuestro gusto. Esta perso-

nalización se hace valer sobre todo en las part

das a través de la Rea

Como es habitua, pode mos jugar contra un Esta es la palabra que me or define el juego Es d'ficil tratar de describir la sensación de conducir un coche pertecto en un mundo pertecto sin recurrir a la poesia Pero, como esta revista no persigue ningún afar de iterar a basta con decir que nunca anles habiamos estado tan cómodos delante de volante. Se toman bien as curvas la respuesta es nmedialo y, esto es más importante, en ningun momento temeremos pulsar a fondo e. acelerador y perder el

Esta "suavidad" se adapta como un guante a unos muy logrados efectos la luz y as som-bras de dia relle andose



Pistas anchas, coches de lujo



Rapido como Mad Max pero mas elegante



Suavidad y velocidad son sus puntos fuertes





# RESTS ...

Variedad de vehículos inciciso un cache de la poli-



Habilua, opción de elegir coche

en la carrocería mela zada del coche o el encena do de os faros traseros de frenada, por poner un par de ejem-pos, Todo lo que es el juego en si, está respaldado por una serie de opciones que la completan y ie brindan una ilimitada langevidad Estas son activar o desactivar ias colisiones, los checkpoints, el trático a las policías. Además de tres niveles de d'houltad, y dos modos de juego



Estas son los caches que e programa pone a lu disposición, a no ser que añadan alguno más a Jit ma hora

- 1999 Martin Project Vantage
- 1970 Chevrolet Cheve le SS 454
  1997 Chevro et Camara Z28 SS LT4

- 1998 Dodge V per G1S R 994 Jaguar X, 220 968 Hall Fard Mustang 478 C.
- 1998 Police TVR Cerbera
- 1998 Dodge Viper 1998 TVR Speed 12
- 1969 Chevrolet Corvette Z. 1
- 1969 Chevrolet Camaro Z.1
- C rerham Super 7
- 1966 Shelby Cobra 427 SC 1969 Dodge Charger

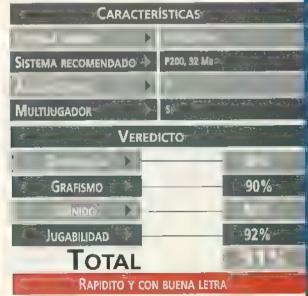


maga arcade o moda s mulación.

Los competidores suelen tener un modo violento de conducir, sin piedad

Test Drive 5 ha venido a sub r un poco más a to el listón de la colidad a la que nos tenía acostumbrados esto saga Para los fanáticos de las carreras es un título imprescindibie, para los que aún no saben por qué este género tiene admirado res, también. Sólo queda esperar as s'guientes entregas de Test Drive, aunque advert mos que, si siguen este ritmo, nos veremos obligados a prohibir que nuestros hijos jueguen a por e emplo "Test Drive 20", no sea que salgan magullados si toman una mala curva +





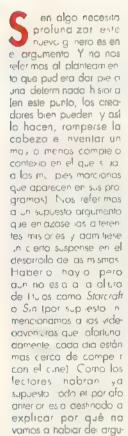
Cómo sacarse un ejército de la manga

### **UPRISING 2**

B

AUTOR: IGNACIO PULIDO

Adjudicado, este es el nuevo género de moda: la combinación de la perspectiva y velocidad de un juego 3D con las innovaciones de la estrategia en tiempo real. Hasta ahora los títulos que han aparecido con esta nueva etiqueta poseían una cuidada factura técnica y endiablada jugabilidad, aparte de su planteamiento arrasador. Veamos si este nuevo lanzamiento está a la altura.



Vamos directos al granoei luego es sensaciona. Es de ese lipo que, una vez insia adri cir i viestro ordenador, atrae a todo bicho viviente de la redacción que se acerca pa a aprectar sus gráfi-

mento de Uprising 2

cos con la boca cargada de nev tables elogios (No es para menos, a inque s' podemos encontrar cie las deficiencias en el apartado de estralegia del título

#### UN JUEGO POCO INTERACTIVO

Por supplesto todo lo que decimos en este párrafo y ene determinado por o comparación egos del con otros mismo trpo. Para empezar en Uprising 2 solo tendremos a aportun dad de mane ar un veniculo (bastante chu o por cierto, una es pecie de langue cons tr, ido con un plastico fexibe dira como e acero que se despiaza a medio metro sobre e sue o y va casi tan armado como un guardia urado que se pasease po. Cambanchel a tas dos de a mañona Por si fuera poco, y aqu' entro el factor estrategia, tiene a capacidad para crear forla ezas Basla con que se sifue en una zona ae erm nada , hago una lamad ta a espacic exterior policidade una nave de transporte de e en tierra una parte del puesto o base de turno, ya sea unos cuartetes, una tarre a un extractor. Y además ben dito sea el concepto de a teletransportación, con pulsar una tecla nuestro. Wra thi que asise llama el milagroso ngen o, trae de la na da cualquiera de los efectivos que tengamos disponito es tanques ligeros y pesados intantería bombarderos ca zas y torretas para de fender puntos clave.

#### Uprising 2 apuesta por el arcade en detrimento de la estrategia

Ahora ben a pesar de lener a nuestra dispos ción un mapa, cámaras en cada una de nuestras unidades y la posibili dad rie elegir cuando , como reparar nuestro ejército, no tenemos un contra directo sobre nuestros efectivos (como ocurría, por ejemplo, en Urban Assault, sencillamente as creamos y ellas actúan, bien nos s guen bien disparan a los enem gos que tengan a tro Alinya cabo por algo se ha programado una intel gencia arificial tan buena (cunque limitada a un cierto



numero de un dades) Y si en algún momento nos hartamos de cor elea por ahí, podemos "saltar" a la ciudadela y contra ar alguno de los cañones que prey amente hemos creado.

#### VELOCIDAD Y ESPECTÁCULO

En el Arcade 3D prop a mente dicho es donde Uprising 2 da el golpe. El control de nuestro vehículo es tan sencilo nos informa en todo momento, aunque sin estorbar en la pantalla de las características de los ob etos que tenemos a tro. St no nos hemas fam har zado con el tecado, manten endo apretada la tec a stuft pasamos a controlar las diferentes opciones pomedio de ratón Tami bién mediante éste durante tada la partida controlamos la dirección del punto de mira, mientras que con las teclas movemos a nuestro Wrath El resultado son unas especiaculares escenas de lucha, de csas que exigen al jugador un adecuado co to c miento dei terreno punteria y refie as

La calidad técnico es enviarable. Ya durante ios primeros minutas de lue go, nos quedaremos des umbrados con los escenarios de los a ferentes planetas el terreno está texturizado por autenticos maestros, ios estructuras y



tas personaies son prácticamente robots



Una unidad que necesita la protección de cazas.

UEZ Y JURADO - UPRISING 2. LEAD & DESTROY



Le llamas v te trae elementos de construcción



Los soldados son siempre la unidad más frágil



Esta es la escena habilual que veré s at aproximaros a una fortaleza enemiga



os vehículos no pierden deta le por mucho que a eros nos acerquemos y los cielos son realmente llamativos: di terentes capas en movimiento, efectos cimatológicos etcele ra Resulta de todo esto la suficiente variedad en cuanto a decorados que neces la un juego que se desarrolla en diferentes pianetas. También la velocidad respalda este con junto de buenas cua ida.

des, así como los efectos de luces, ya sean de las exposiones o de las armas que uli cemas. No quis eromos excedernos en elogios, pero los múltiples detalles del juego bien la merecen desde ei momento que la torre de la ciudadeia alerriza en una base, hasta que la confrontación entre dos ejércitos lega a su cenít. Bien es verdad que no hay muchos elementos por pantalla, en cuanto a adornos, pero un juego de estas características no ios necesita. Sí hay un ni conveniente en cuanto a la música. No es der todo mala, pero es lo suficientemente facilona y pegodiza camo para no estar a la altura del juego.

#### MÁS OPCIONES, MÁS PUNTOS

Aunque no esté iamado a alraer la atención de los estrategas de pro, Uprising 2 cuenta con un editor que ya lo ques eran para si muchos de los clás cos ael mencionado género. No estácil de mane ar pero, para lo completo que resuito, tampoco es dema-

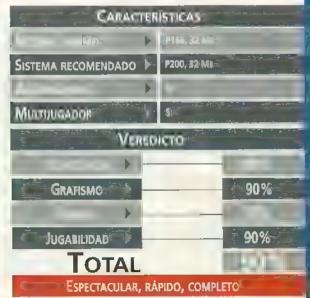
s ado complicado. Ex ge una inversión de horas hasta que conseguimos dominar or ahora bien el resultado compensará sin duda nuestro esfuer zo no es a go oby a fodos sabemos que no se puede decir la mismo de lodos los ed tores

Pero no sólo este editor asegura a longevidad de juego ya que ade más de tener el tradicio nal modo campaña, el programa posee decenas de escenarios que pue den ugarse de manera independiente y que ade más son lo sufic entemente flexib es como para admilir diversas configurac ones compara unida des extra de apoyo o niveles más avanzados de tecnología, así como s deseamos que en e juego aparezcan los nativos dei pianeta, existan a no bonus que recoger elcolora

#### Es una lástima que no podamos saltar de vehículo en vehículo.

Uprising 2 está lamado a remar en las batal as que se desarroman a través de la Red También, para aquellos ugadores que se inclinen por la acción antes que la estrategia, podemas afirmar que se sitúa por encima de sus predecesores De hecho, el componente táctico se puede considerar como un mero añadido, una forma de echar sal a un Arcade suficientemente sobro so de por si





#### Muñecajos en parajes fascinantes

### SILVER

AUTOR: IGNACIO PULIDO

Ha sido catalogado como sucesor de Final Fantasy VII. Sin duda es un piropo, pero ¿hasta qué punto Silver está a la altura del manga más rolero de todos los tiempos? ¿Puede aportar algo al modelo en que, al parecer, se inspira? Y si contestamos si a las anteriores preguntas, lógicamente surgirá una tercera, formulada con tono de asombro y admiración: ¿cómo es esto posible?

orque el juego ha sido programado con mucha astucia Por un lada, la simplicidad can la que pode mos acceder a todos nuestros mov mientos es digna de reconocimientampoco ex ge que el ugador lenga que sentarse y leer argas pa rafadas de texto que pud eran interrumpit é desarro o de la acción y sin embargo e argumento contrene dramatis mo en dos sila las que ios demás tituios no nos ienen acostumbrados esto es porque e guio nista (en este casa, la guionista) na sab do adaptar una buena his toria a pobre formato que reserva la informatica a a teratura (con frases cortas y dáogos on speantest Par atra lado, el juego tiene una ca dad técnica envidabe unlengine capaz de mover a muchos persona es a la vez por a pantalla unos escena os de ntarto hechos a base de imágenes ren derizadas y aun mas mpor an el todos los elementos que un uga

dor de rol busque en un uego (a excepción de lo creación de un personaje único y la opción multijugador)

El juego sigue la Înea de los RPG c ds cos s empre ten endo en cuenta su va mene onado mode o pero псогрога ила serie de ele mentos que permiten que le cofiguemos de anavador Vamos a comentar algunos de ellos

#### UNA TERCERA MANO

a lección la dio Diablo una nterfaz comoda que pongo a nuestro disposición todos os elementos que en un RPG han de enerse en cuenta de forma ordenada y al a canco de un mero cic de rolon Silver va nauso más a lá Basta con seña: lar a nuestro persona e con el ratón y puisor el botón derecho Al instante le veramos rodeado por una serie de círculos con var os simbolos

Cada uno de ellos, al ser pulsodo. nos fleva a otro an lio de circu os Por e<sub>l</sub>emp o, s hace mos al a sobre el c'roulo en que se repre senta €Па mochia occederemos a atro submenú donde

están ordenados todas nuestras posesiones. Así ocurre can los hechizos ias armas de mano y ias arrojadizas, los mov mientos especiales, etcétero. En fin, que se puede acceder a más recóndito de nuestros sortilegios L objetos con sólo tres clics de ratón y un desplaza m ento mín mo del puntero por la pantalla

Todo esto en el tan de moda Lempo real; lo



cual no llega a campli car demasiado la mecánica de juego puesto que, aunque cometamos la torpeza de involuciarnos en una pelea sin desenfundar ia espada y sólo nos demos cuenta de esto cuando apreciemos el poco daño que causan nuestros golpes en un momento podemos subsanar el error gracias a esa práctica prolongación de nuestro cuerpo que llamamos interfaz

Llama tombién la alención el modo con el que se levan à ca bo los mov mientos No basta con se ñalar al ene migo con el cursor y hacer clic con to do la mola le

aamos en e

hacer con la espada 10 "rea de la muerte" (mover la hoja rápidamente trazando varios ochos en frente nuestro), para ponerla en práctica ten dremos que acudir a menú donde aparece rá una vez que hayamos recibdo la instrucción necesaria lluego los pasos a seguir serían

cuerpo. También impor-

ta la dirección a la que

mavamos el ratón mien

tras mantenemos apreta-

do la tecla Control,

pues de esta forma con-

seguimos diferentes

movim entos Además, s

en vez de pulsar el

botón izquierdo hace-

mos uso del derecho,

nuestro personale se cubrirá. Otro tema son

los movimientos especia-

les Supongamos que

alguien nos enseña a



che que ten



Las escenarios de fondo tienen una gran catidad gracias a su renderización

JUEZ Y JURADO - SILVER



El engine permite el movimiento de muchos personajes simultárieamente

una flecha, por ejempio) debido a la amplitud de clic derecho sobre el personaje, cho sobre el cono de mov mientos cada decorado Por especioles y clic otra parte, a la hora en la mencionade hacer un da "red de la hech zo o invomuerte"|. Este cación se ha liempo extra que prescindido de nvertimos en secuencias no hacer el move nteractivas y miento ha espectaculade interres en or preforse den a como la que el сопъеdesa cuen rro lo de cada cia de real ucha no pierzar un mov da én ningún miento espenu otremom ápice de flui cialmente complidez cado

En cuanto a la ucha en grupo, otra novedad. sólo nos es posible mane ar a un persona e de los que integran nuestra partida Esto es así debido a que las luchas se desarrollan en l'empo real, to que impos bi itaria que un ugador pudiese hacer acopio de todas sus posibilidades en un escaso perlodo de hampo. No es una desventaja, s tenemos en cuenta que la IA desempeña postante bien su papel, Además, s empre podemos dar otro color al uego usando atro personaje

El combate está muy b en representado. Es fácil ver el daño que causamos y recib mos por med o de pequeños bocad llos dentados que aparecen en diferentes colores y con una cifra dentra. Además, es fáci corretear por la pantalia huyendo o buscando otra posición de ataque (para l'anzar

ESE CONTRASTE TAN VISTOSO

Ya lo veníamos comentando desde e principio de artículo: Silver es como mirar un cuadro de Antonio Lopez (pintura realista) sabre el que andasen unos muñequitos del lego. Esto no sóla aporta v stasidad (para quien le guste desde l'ego) sino que, gracias a modo en que está concebida cada panialla, ias perspectvas que nos encontraremos a lo largo del juego son asombrosas, además y esto es más sorprendente, los muñeca jos se adaptan perfectamente a este enforno Por ejemplo, pasamos de un punto de vista casi hor zonta a un lugar en el que la cámara se sitúa cas sobre las cabezas de nuestros caracteres que, al ordenarles moverse por tan compromet da situación v sual, aumentarán o disminuirán de tamaño, aunque eso sí, codo pantara es enorme v eso se traduce en una cosa mayor libertad de mov mientos y espectacularidad en las bota-Las, máxime cuando el engine permite el movimiento de tantos bichos Los escenarios, paisajes renderizados en los que destaca e tratamiento de tos fluidos, son no sólo preciosos (sí, as' de repipi) sino que además están elaborados con una imaginación muy paco común en este tipo de juegos que suelen re currir a los típicos decorados que brinda el género de la espada y la bru ería Con todo, nos quedamos con el argumento. Los diálogos adm ten situaciones que camb an, con la suav dod de alguien que domina la virtud de los cuenta cuentas, de las secuencias dramálicas a los toques de humor, I gero y punzante "ugon-do a Silver a más de uno le vendrá a la cabeza, precisamente por esto, la fabu osa per culto La princesa prometida

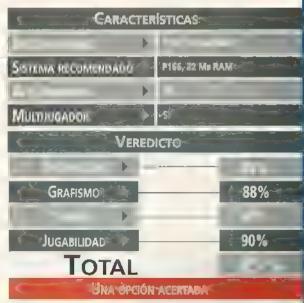
Por todo o que acabamos de enumerar, y por todo lo que nos falla y que vosotros mismos réis descubriendo, S. Iver merece un puesto de honor entre os juegos que saidrán este año la única pega que podría mas encontrarle es la gran competencia a la que tendrá que rendir cuentas durante los próx mos meses Pero si o que buscas es un RPG fácil fluido, despordante de situaciones que pare



cen extraídos del meior comic y copaz de ser ugado tanto en largas como cortas ses ones quizá sea éste la opción más indicada +



El a seno de los rondos es tan atractivo como original



Andar por entre las callejuelas de una ciudad medieval, mientras el ruido de una fuente acompaña tus pasos. No poder apartar la vista de los detalles que llenan cada escena. Acompañar a una princesa en una misión que crece, se complica y asombra; sentirse dentro de otro mundo gracias a una banda sonora envolvente... son privilegios

GÉNERO

RETURN TO KRONDOR

omo habrá podído comprobar au en haya o ea do la revista antes de leer ei artículo, parece que con este número induguramos a temporada de RPGs; tai es la calidad de os títulos que han aparecido ú timamente que, aunque fuesen pacas (que na la san) bastarian para ocupar páginas y páginas en ia prensa especia zada Las comparaciones son nev tabies; con todo, ei usuario debiera saper que cada juego destaca en unas características concretas, de modo que sería hacer un juicio precipilado decir que fal o cual programa está por eno ma de resto A cada jugador su juego

Pues bien, Return to Krondor ha apostado por los gráficos Y ha sido la apuesta mas segura a las que ten a opción max me cuando na elaborado todo su aspecto visual sigu enda unos estánda res que, aunque no laman la ale ción convencen y venden. Estus son grandes persono es poligonados y texturizados moviéndose en esceno rios que admiten una sola perspectiva a pesar de que los propios persono jes si puedan ser v stos desde diterentes árigulos Más fácil como Alone in the Dark y to multitud de luegos que siguieron su

ejempo Bien es cierto que no es un estilo que prime en los RPG si está de modo entre sus parienes lejanos, las videoavenluras, Idesde Dark Earth hasta Grim Fondangol No aporta ringuna diferencia de cara oi desarrollo pero admite un mayor virtuosisma, como yo comentábamos, en el

#### LENTITUD, ¿UN DEFECTO?

aspecto grafico

Y es que tanta espectacuor dad puede dejar exhausto a nuestra PC Parece que los programadores, tan orguliosos de su obra visual, quieren que la sepamos apreciar en su justo medida y a toi efecto han dotado al personaje principal con una capacidad para pasear que ya la quisieran para s nuestros abuelos que tanto disfrutan de una vueltec to después de la cena en una noche franquila. Pero como b en reza el lad llo, un juego de roi tiene como princi pal meto la de introducir al jugador en un mundo diference que sepa saborearlo, que huela el aire mojado y sienta sus botas contra la acera adoquinada de una cudad ant gua Ademas Relum lo Krandor tiene atra coarta da a su favor, la música De las pocas que merece ia pena escucharse, planteada como un hilo que,

agarrado con paciencia v una minima sensibi dad, nos otrapa en el entramado dramático de ia gnovela? Casi

A esta lentitud contribuye ia interfaz. No es mala pero tampoco está a la alura de otras comentadas en este mismo numero. Sobrelado parque el manejo de nuestro "actor" no está limitado al ratón y habremas de recurrir de vez en cuando a feciado

#### El programa tiene algún defecto pero la estética es francamente impecable

Otro punto negativo es que no podemos saber cuándo termina una pantalla o dónde hay uno sal da oi no ser que cominemos hasta su exiremo (en otros juegos posto señalar con el cu sor para ver si se puede cominar más en tal o cual dirección). Y ya que estamos, vamos a seguir con los puntos negat vos insistimos en la bel eza del decorado pero, desgraciadamen le no admite tanta inte ractividad como pudiera esperarse Por ejemplo si vernos un montón de ca as apiladas en una







Nada que recoger por aquí

esquina, no creáis que se nos va a dor la oportunidad de examinarlas Decorado son y en decorado se quedan Y, esto si nos molesta, no podemos configurar nuestro personaje desde el principio se nos da un ladrón con nombre hortera (James)

#### PERO, RECONOZ-CÁMOSLO, ES ORO

Porque en Jego cumple con los cánones de uno manera más que elegante Ademas hay ciertos detalies que son de agradecer can un simple cuc accedemas a un mapa general y a momento estamos en el para,e escogido (sin pasear, afortunadamente) Otro positivo se lo llevo e comable Es par turnos, sencillo y efectivo. Por no mencionar el logradísimo sonido de las espadas

E argumento, respoldado por unos actores de doblaje que si tienen idea del teatro, es fascinante Y las escenas cinemáticas son de la mejor que hemos visto por estos iores. En resumen, si buscas un RPG que se centra más en la ambientación que en la jugabilidad (aun que sin descuidor del todo éstai este puede ser un ruego que aborque todo iu p oximo verano +







# SKULL CAPS

DESARROLLADO



AJTOR, IGACIO PULIDO

Parece que este juego ha surgido con el firme propósito de ser estrategia en tiempo real aunque sin caer en la tentación de imitar otros títulos. Para ello ha incluido novedades en el manejo y en los añadidos que amenizan las partidas. Ha tomado por bandera el humor y la sencillez, pero se ha quedado a medio camino.

os skullies han des s do en sus nientos de encontrar una cura para la alapecia Su in cia frustación y tr steza ha desembocado por mec o de la envidia en odio hacia los peu dos O quizá, los peludos con bidos por la mpleza craneally car poral de os skuttres dec dieron, antes de verse forzados a tomar un boño y arregiarse los peros, aniquilar a tan mp os persona es. No mporta cómo comenza todo esto, lo cierto es que aquí hay un confic to Y donde hay un con-Il cro, se requiere la experiencia de a guien que coordine a gestión de os recursos y esté versado en materia táctca, máx me cuando, tento una raza como otra, son tan estúp dos.

Lo primero que se busca cuando se está ante un nuevo cego es la clasificación del mismo en un determinado genero la manera más adecuada para consequir esto es la comparación varios titulos nos han venido a ia mente cuando empezamos a jugar a Skullcaps por suppesto todos aquellos que están emparentados con la estrategia en tempo real, cuyo pianleamiento. es la espina doisa del programa que nos ocupa; también hay ogo de Dungeon Keeper, en cuanto a la manera de asignar los trabajos (moviendo las un dades de una sala a otra) y por el necho de que podamos agarrar a cua quiera de nuestros ca votolas y so tarlos en donde quera nos puesto que como en el jedo mencionado, no es directo nuestro contro sobre e los) por Himo tamb en recuerda a aran cás co temm nas par su planteamiento humaristico y parque mane amos un dades que pegan mas como muñecos de paluche que dentro de un ordenador No se trata de ser ma icioso con las comparaclones is no de ofrecer al lector una idea aproximada de cuál puede ser el tacto que sienta al jugar a este julego

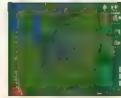
#### EL SEXO **DE LOS SKULLIES**

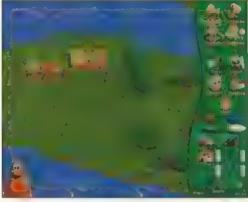
Basta expicar cómo hacemas que se reproduzcan para que os hagáis uno idea general de a mecánica del uego primero hacemos una casa, para e o necesitamos energia azul que irán recogiendo tos a bañ les en a cal e, después ala amas en elia a varios obreros, concretamente en la sala de recreo (en mi época se llamaba p'ca-dero) Y ya está; con el

skullies a os que as gnar tareas. Hay cuatro grupos. a bañi es hacen casas y recolec tan energia azuli obre ros se reproducen y recolectan energia roja (que apropiado) que es ut lizada para mo dear e erreno y poner a as de ange a as in da des so dados, recolec lan energia verde y ata can a enemigo cent! cos a energia que toman en las exteriores es blanca, con e a, y b en situados en un laboratorio, crean artefacto que, e los mismos colocaran sobre el lerrena la inspiración de os Inventos es de orgen animal, s encontramos alguno que nos llame la atención lo metemos dentro de un laboratorio y a ver qué sale Por elempio el conejo (también irônicamente apropiadol bien manipulado por nuestros científicos resultará en el inventa de "Fert lidad acelerada" Jna vez deado, pinchamos su icono, lo s liamos en una casa y siempre que dispongamos de un científico que to Leve, halat a esperar los resultados. Y as con todo recolectar ene gia, construir edificios as gnar profesiones y placar con soldados a disponiendo ingeniosas trampas en territorio ene-

tiempo tendremos más





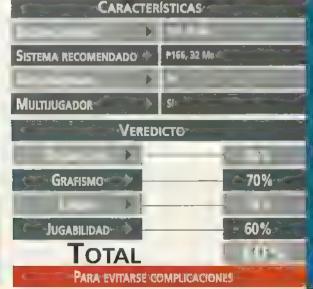


Tienes que defenderte con fiereza de los ataques

El uego, que parecía estar enfocado hac a la ugobi idad por med o de la sencifez falla precisamente en esto no hay tec as de acceso directo y la sensibilidad dei puntero se resiente Lo solución es la práctica, pero stiene suficientes elementos este luego. como para que merezca la pena su aprena za e? Las acciones tácticas brilian por su ausencia nos limitamos a decir "ir all" y elios van y se las apañan como pueden, la gestión de recursos (si es que se puede llamar así) es muy simple, y, aunque os escenarios pueden

parecer variados, no pasa lo mismo con os edificios Además tiene un suspenso en opciones sólo modo campaña Un desarrollo lineal sin posibilidad de eatores o partidas individuales cas exclusivamente debes aniquilar a los peludos en cada misión

En el lado de as virtudes tiene su humor senc ez, un miniquego a final de unas foses, una centena de inventos diferentes que se consiguen mediante a combinación de animales y unos gráficos or a nales y muy atractivos 💠





DESARRONLADON SVINGE

Tierra de cazas y cazadores

# F-16 AGGRESSOR

0

AUTOR SITRO

La simulación de combate nunca pasa de moda en el mundo del software de entretenimiento. Atrévete a sumergirte dentro de las inquietantes profundidades africanas en un sólido programa que te permite sacar de tu cuerpo la agresividad que llevas dentro a bordo del potentísimo caza de combate americano F-16.

a cosa va de esos aviones de combate famosos en el mundo entero, los F-16 que surcan los aires en un afán nunca cumplido de todo, y jamás confesado de obtener o supremacía de las alturas En esta ocasion renen que levar a cabo una serie de misiones sobrevolando tierras atr canas. Se trata de un programa que pretende hacer frente a las ciás cos creados por janes y as otros grandes de a s mulac ón de combate.

E nuevo simulador posee una seriedad en su pianteamiento y una sobriedad en su interfaz que lo hacen merecedor de loa y alabanza, aunque sólo sea porque es capaz de transmitir la sensación de que se trata de un programa sólido y firmemente fundamentado en referentes reaies

El video de introducción te leva, a un ritmo de lambares africanos, hasta un ugar de Madagascar, en el que una operación secreta es admit da y lanzada. El programa transcurre

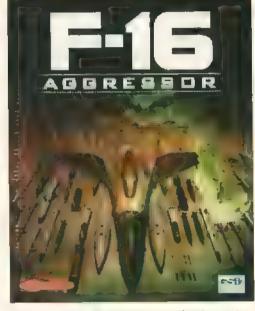


A to a sposicion hay varias mislones de entrenam ento

en Lerras africanas Tienes a pos b idad de levar a cabo una misión de combate o ben de introducirte de lleno en la acción Para tomar un primer contacto con el programa quizá la ideal sea empezar con una partida rápida Sín emborgo, el programa se aprovecha mucho más y es más "resultan" si te dec des por levar a cabo una misián, que puede tener los más variados objetivos

El manejo de los aparatos es bastante fiel, suponemos, a lo que debe de ser un caza real La sensibi dad, quizó, es excesiva para un jugador no familiarizado con este género pero se trata de o ro deta le que hab a en pro de a ser edad de producto. Además aquellos que estén familiar zados con los controles de un simulador de vuelo no tendran demasiados probiemas.

Otra cosa es el manejo de os armamentos. Este juego le perm te "disfrutar" de todas las posibilir dades de ataque de un f-1 ó de modo que debes tener el control de un buen número de botones de disparo Con un teclado es un poco incómodo, pero si posees un buen per férico no tendrás moyores problemas para poder



defenderte ante e enem go siempre y cuando no pierdas la cabeza

Es interesante la pos bindad de ed tar en parte as misiones a as que nos enfrentamos, cambiando detalles como el recorrido que trene que hacer nuestra nave en el desarro lo de las mismas. Esto añade puntos a un programa que intenta hacer sombra a diferenta hacer sombra a contra con

ios grandes de un género que cosecha un gran éx lo Ultimamente

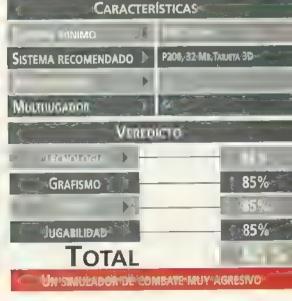
Sólo los expertos del género sabrán pasar por alto la adusta intertaz del programa y podrán extraer todas las capac dades de Lego que posee los no no cados esperaran quiza una apar encia algo más vistosa y una mayor faci idad de manejo









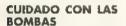


# **EXCESSIVE SPEED**

AUTOR: JESÚS FDEZ, TORRES

Desde que apareció Micromachines en el mercado de los videojuegos para PC le han sucedido una infinidad de juegos de este estilo. Nos referimos a las carreras de coches desde una perspectiva aérea y con un alto grado de acción. En este caso, Virgin nos ofrece una nueva versión de este clásico de las carreras de coches.

egos de carro ros de min coches no pasan de modo A peso de o s mpicidad de este tipa de (Jegos é Jsua ) sigue enganchándose a ellos En esa crasón tenemos en relimanos i renovado juego de carre as de coches en perspectiva derea. Con un aspecio en 3D y in gran deta e en el aspec lo grafico Excessive Speed nos ofrere una luasa manera de pasa



En Excessive Speed podemos encontrar odo po de armamento para n estro coche is empre cuando tengamos tempo de reoccionar en el recorr do Este es in a ciente que hace de Lego algo mós que ing simple competicion



La dema de juego muestra sus pos bilidades.

entre coches la cant dod de pistas y los comp cados ramos a os que deberemos enfren tarnos son realmente abundantes Según vamos adquiendo destreza con nuestra coche las pistas se ran hac endo mps y mas complicadas Es o hace que las posib idades de completar con glor a as carreras sean reamente escasas

Ademas de la comple idad de as pistas tenemos otro gran prueba que superar los adversar os Éstos intentarán por todos os medios echarnos de la carrera de una manera u otra A o orgo de os tramos remos encontrando toda una serie de armamento yelocidad y muchos más tipos de ayuda para rea zar mas fác men e la ardua larea de terminar la carrera con ex a Otro de los a cientes de Excessive Speed es que podemos e eg r entre diferentes tipos de piuebas la mas Jura es en a que co remos con un campetidor fantasma y no podemos perm tirnos el lu o de rozar las valas protectoras pues to que en ese preciso momento desaparecemos enque los en una rápida explosión. Tam-







La perspect va centra es fundamenta, para este tiulo

bien podemos elegir a ope on contrarre o en la que debemos enfrentor nos no solomente a los contrincantes, sino que e tempo será nuestro principa adversario en esta acelerada cartera

> **Excessive Speed** tiene un aspecto muy renovado respecto a otros títulos similares

En la parte técnica de este producto veremos que una de las caracte rísticas que más llama la

otención es la calidad gráfica En cada recorr do nos encontraremos con unos escenarios que poseen todo tipo de detailes por no habar de os coches ounque desde e punto de vista del jugador son un paco pequeños

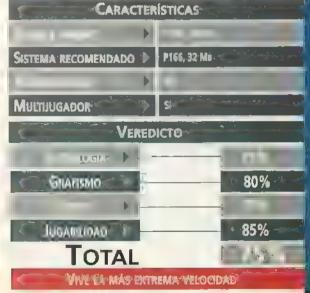
En definitiva Excessive Speed representa un juego antiguo con renovada tecnología La cal dad gratica enida al atractivo de las carreras de coches hacen de el un entretenido producio que no pasará desaper c bido por el mercado de los video legos 💠

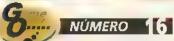












Los archivos perdidos

### THE FEEBLE FILES

WITOR, LUIS ALBERTO CONTRERAS

Los chicos de Adventure Soft siempre se han distinguido por la gran imaginación que ponen en la realización de sus aventuras. En esta ocasión nos proponen hacer de gamberros alienígenas por un rato con este interesante programa.

odos los buenos oficionados al género de as aven turas gráficas reco do mos con sumo agrade al traviesa 5 mán el Hech cero y os buenos ratos que os dos partes que se ea, zaron de este Jego has hickeron pasar Pues bien las proplos creadores de 5 mon se har alrevido con The Feeble Files und avenura gráfica de las de toda la vida pelo con ese toalle de humor tan caracleristico de la compañ a Adventure Soft

la acción del rego comienza con la egada de feeble un tra

vieso a en ge na, a la Tierra pero no para quedarse sino para reazar una nueva gamberrada asi stando a os pobres h, manas No conforme con e o al regresar a su planeta nata se tropieza con in campo de as ero des y o que es peor se encuentra con una de las sondas voyayer

tanzadas ha da tiempo por los terrico las El nesperado en cuentro cessa al satélite



E colorido de Jego es muy vistoso

de su orbila causando que se es reile cont a uno de los observatoros astronomicos de su planeta de origen. Este se encuenta bajo el mando de la Compaña una tránica institución que gobierna hasta e mas min mo aspecto de a vida en ese lugar tanto por la promugación de m es de normas estratas coma por una maquina que esta presente en rodos os lugares controando a los cilidadenos y que todos conocen como el Omni-Cerebro

Este a raves de unos siniestros personajes a os que llaman Ejeculo res se encarga de nacer cumplir hosta la mas absintan de os regios de la Componia Pero coi la evoltosa ce nuestro am gol feeble han pinchado en hijoso ya que es un verdadero especialista en sala se voluntar a o l'ivolunta

ramene todas as normas habidas y por naber Por supuesto su incidente con el voyager no ha sido poco cosa y acaba por tener una gran repercus ón lo que e va a acarrear ser os problemas tantos como para que sus huesos vayan a porar a una prisión de a ta seguridad.

Constituye
un intento de
retomar las
aventuras gráficas
de humor, tipo
Simón
el Hechicero

De todas formos como e a de esperar hoy una rebel ón en ma cha, dispuesa a acabar de una vez por adas con ua Compan a el Omno Cerebro y las Ejecutores. As pues casualmente no stro amigo Feeble.







Los escenarios esión cubierlos de detalles

contacta con uno de los I deres de la rebel ón Dolores la cua acabara por impligar a Feeble en su causa

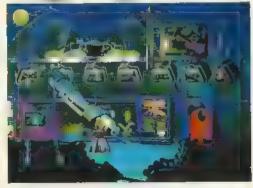
Con todo e la nuestro trabajo a ugar esta avent ira sera tomar e pape de Feeb e y conseguir que la rebel on se desarrolte con éxito y acabe por desenmascarar a os tiranos que gobiernan su planeta.

men, es la que du que nos proponer su

los creadores de The Feeble Fies una aventura medio en serlo y medio en broma prota gon zada por un marciano bastante atípico y que sobre todo posee grandes dos s de humor Como ejemplo basta la explicación a los famosos círculos de los campos de maiz que como muchos de nuestros lectores sabran aparec eron en inglaterra durante un tiempo no eran más que e resutado de las travesuras de Feeble en sus excursiones a la terro

#### PARECIDOS

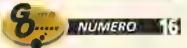
The feeble f es es in jego atractivo cu do-do en la mayoría de sus aspectos pera muy en la inea de Simón el rechicero Esto desdevego no es un defecto, pero obliga irre



Deberemos resolver algunos puzzles



El juego sigue el esquema de los aventuras







mediablemente a la comparación y claro Simón es de esas aventuras que se recuerdan oda la vida, lo que pone el listón muy alto a producciones similar res. De todas formas vamos a tratar de ser



tota mente asépticos y olyidarnos de Simón por un roto mientras tratamos de comentar tocos os aspectos del Lego

En esta ocas ón vomos a empezar por lo peo para que al final nos quede buen sabor de poca la interfaz de v'a no tenemos caro qué es lo que los programadores de Adventure Soft se han propuesto nacer Es incre'ble io complicado que puede regar a ser util zar argún objeto de inventano Unas veces tenemos que dar veinte vue las para conseguir que Feeble se pongatuna chaqueta y otras la usa por su cuenta y pesgo, en resumen, un verdadero desagu sado es este aspecto

manejo del juego Toda-

El otro punto flaco de la aventura es la lentitud de la mismo sobre todo parque no hay posib dad de eliminar las secuencias repetitivas que aparecen a la largo del juego Es decir, si queremos llevar a Feeble de un extremo a otro de ia ciudad tenaremos que recorrer de nuevo todo el camino, viendo una y otro vez as mismas escenas, lo que llega a hacerse pesado



Un universo en expansion





En fin, yo hemos expuesto lo peor, así que vamos ahora por o bueno Y una de las cosas buenas (muy bue nas) de The Feeble Files es que está integramente traducido al cas ella no, tanto los textos como las voces la ver s poco a poco conseguimos que todos os distribuidores hagan la misma) Estas últ mas, por otra parte, sin tener calidad teatral, están bien consequidas por o que desde aquí felicitamos a los dobladores

El aspecto gráfico de The Feeble Files encontrará división de opiniones. Algunos creerán que es pobre para los tempos que corren y a otros les encontará. Nuestra apinión es que es el más adecuado para la aventura que se nos presenta. Realmente estamos ante una aventura cómica en ta que desde luego no pegarían unos gráficos hipetre.





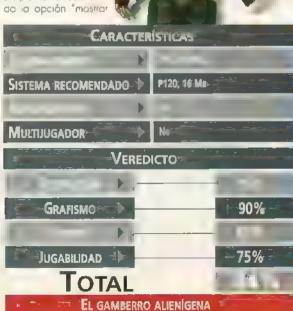
a istas o asambrosas an maciones cinemáticas The Feeble Files se presta más o la caricatura, tanto de los persona es como de los escenarios, y eso es lo que os disenadores de Adventure Soft se han propuesto Sin embargo, hay que tener en cuento que personales, objetos y escenarios están perfecta mente realizados y pensados minuciosamente encajando perfectomen te en el guión de la aventura

En otro orden de cosas, a go positiva dei programa es la posibilidad de ver los objetos de un escenario con los que podemos interactuar s mplemente activando la opción "mostror"



texto de ca as interactivas" Esto que parece tan triv al fac ita enormemente al jugador la tarea de acabar fel z mente a aventura. La dificultad del juego está muy bien a justada.

En cuanto a aspecto sonoro, y aunque ya hemos comentado que as voces son buenas tamb én hay que decir que los FX están bien conseguidos pero que se echa un poco de menos algo de música, aunque sea para que no nos aburramos demas ado en alguno de los escenarios The Feeble Files es un juego que no decepcionará y hará pasar un buen rato a cualquier ugador, pero simplemente es un programa más, sin grandes alardes ni novedosos hallazgos. +



### Abe's Exodus

El atrevido mudokan Abe ha vuelto para erigirse, una vez más, en líder de su pueblo atribulado. Atrévete a tomar las riendas de este excelente programa y rescatar a miles de mudokons que han sido esclavizados en uno de los mejores programas del género de las plataformas que nos han llegado en los últimos tiempos.

adie ha o v da do la odisea de Abe, un ser ser vicia y tranquilo a que la vida ilevá a rescalar a sus congeneres de una muerte segura. Este valeroso mudokan descubro en su primera aventura que su puebo iba a servir como al mento de oiras razas En esta ocasion Abe ahora in medokan famoso como bertador es requer do por una desgrac ada raza que esta viendo cómo profanon sis restos los mudokans están siendo ul izados como obteros de estas profanaciones de modo que Abe cruza el desierto y se dispone a l berar a sus congeneres de la esclavitua

E video de ntrodic ción que nos muestra toda esta epopeya es una maravilla probablemente la mejor del vego. Es una pequeña pieza de animación en a que se nos narra e origen de la aventura con encarla una ca dad exceptionally mucho humor Además, non neluido una opcionique e permite vo un video en el que cuentan con detalle o suried do durante la primera parte de juego Par atra parte a o argo del juego, jatonando as diferentes fases que tienes que



E, video de introdisce on dei programa es una verdadera o eza maestra dentro de su estilo.

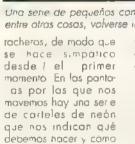
superar disfritarás de una serie de videos que siguen en esa tánca de elevadis mai ca dad De hecho os vídeos de este luego han negado a ener cier o eco dentro de mundo de cine, pues rayan a gran altura en todo momento y fasc non a todo oqué que as disfruta

> Los amantes de las plataformas se encuentran ante un excelente programa

El programa ariginal nació en la consola Paysa on pues tradconamente las piatator mas se originan en e. mundo de las consolas 5,n embargo a exceiente versión que pudimos ver en os PCs acabó por convencer nos de que las plataformas tomb én pueden dar la me or de si en los ordenadores personales Y ahora nos lega una segunda parter que continua as virtudes dei origina Aunau<del>e</del>, quiză no se distingue demas ado de él

#### **GRÁCILES** MOVIMIENTOS

Abe puede realizar los acc ones tipicas andar correr salar frepar o rodar para pasar par s hos muy bajas, además de andar con sig lo para no despertar a un Slig dorm do. Además, canta para obrir os portales de palains abotetea o habla can sus congéneres. Sus movimientos son graciosos y dicha-



debemos hacer o

Pero o que mas destocal aunque no difieren en exceso de lo que nos ofrecia en este sentido la primera parte son las frases que Abe dice a os demas mudokans, imprescindibles para poder manejorse con e os Asi cuando un mudokan está obcecado traba ando. Abe tiene la obligación de abofete arlo, a lo que e mudo kan responde con otro arrado bofetón A contradición le pide per don acar ciandolo y diciendo "lo siento" de



Una serie de pequeños con cros permitirán a Abe, entre atras cosas, volverse invisible

v va voz Por utimo, le dice "sigueme" a lo que el mudokan contesta "va e" Es un ritua mprescind ble que se repite siempre que deseamos rescatar a uno de nuestros congéneres Pero, además hay muchos ofros que debemos it zar en determinadas situacio-

#### **OPCIONES** NUEVAS

Por otra parte enemos a nuestra disposición una serie de opciones que nos permiten mover nos con tranqui dad a lo argo del munda tenebroso en el que tenemos que introducir un ravo de esperanza La más interesante de todas eras es a posibil dad de sa <mark>var rápidament</mark>e la partida Podemos hocer o en cualquie momento, cuando matan a nuestro querido Ahe el juego vuelve automáticamente a punto en el que nemos rea izado nuestro Quick Save En este sentido tampoco podemos alvdar la habitual apción de sava po da que no debemos descuidar para vo ver a jugar más. adelante

menudo Abe se encontrará con situacio





NÚMERO

UEZ Y JURADO - ABE'S EXODUS



Una imagen que a muchos nos es familiar desde Abe's Odissey.



Una serie de divertidos carteles nos dará importantes pistas

nes difíciles que tendrá que resa ver con habil dad Se trata de verda deros puzz es que no dependerán só o de la habilidad manual adquirido con horas de experiencia, sino de la maginación y la capa cidad para razonar de los jugadores. La dif cultad de todas el os esta muy bien ajustada es ascendente, de modo que nunca llegas a consarte del juego



El entorno gráfico del programa es excelente



A muchos enemigos es acompaña ina explicac an

#### El desarrollo del juego viene jalonado por una serie de vídeos de alta calidad

Por otra parte, tampoco es impas b e reso ver os diversos retos que nos propone e Juego as que no tienes por que desanimarte

No podemos inos sin dedicar unas palabras al apartado sonoro del , Lego que tomb én posee un gran nivel Aparte de las voces de las mudokars cuando les dices a ga hay todo tipo de pequenos sonidos y ruldos que acompañan las acc o nes los Gukkons os Feeches babasean etc Además hay uno me od a para cada uno de los enem gos de manera que solo por e son do sabes cuándo le han loca izado, las melodías en sí mismas son siempre divertidas, aunque unas veces más

Iensos que atras. De hecho, puede poner los nervios de punta escapar de un montón de babasas con una en gua rosa pegajosa y alargada escuchando sus rulatos reperantes y con una musica de fondo que no tranquir za precisamen e

#### UN ESTILO BRILLANTE

Los escenaros en que se desarrollo la accón mantienen el mismo estro que ya bri a en

os videos infraductorios Son ambientes cavernosos, incluso cuando refletan una espesa jung a y los colores nos ofrecen siemple unos tanos terrosos y agradables Poscen algunos toques de genio, como la acuasa manera de pasar de una pantalla del Lego a la siguiente Tamb en hay profusión de explosiones y sceros aplastadas, mudokans tirateados, pájaros votando en circulo y chir bitas color das.

No hay excessivas ife renc as con respecto a a primera parte de este programa, s exception mos el cur opso marco de nuestro sa vamento y a gunas apciones un lanta mejo adas 5 r emborgo, sigue tratandose de un excelerre juego, con una capac dad incre bie de atrapar a ugador, aunque no sea un acérr mo af cro naco al mundo de las pla atormas Lo me or con diferencia, los videos que morcan e desa rro-lo de programa +





AUTOR ICNACIO PUL DO

### DOMINANT SPECIES

Se ha quedado a la mitad. Y es una pena porque, dado lo original de su argumento, el número de las unidades que contiene y la suavidad con la que se mueve ante nuestros ojos su escenario. podía haber sido un auténtico crack en Internet. Con todo, los incondicionales al género sabrán sacarle sus mejores cualidades.

o está mal este mundo alejado de cualquier vestgio de la civilización: el cielo es caro, as nubes que la cruzan son hermosos y los valles se nalinan con suavidad sobre grandes extens ones desert cas y ampios mares Además aqui y alló se puede encontrar alguna fuente de Anima que lanza a la superficie espectaculares destenos de luz verde. Seria una tierra dónea para e descanso y o meditac ón de no ser por un problema que hemos tenido siempre y otro que nos han impuesto desde fuera el primero es debido a la naturoieza de as especies que habitamos este planeta. somos muchos bichos y no podemos aguantarnos las ganas de darnos pa Izas, quizá para adornar con sangre la monótona superficie de Mur E segundo es uno de esos enrevesados que se presentan sin pre-

via avisa y diciendo esci de "estas son lentejas .

Resulta que nos divertíamos un poco, con nuestro hob tual menú de colm llos y embest das, cuando oterrizó en med o de la trifulca un abjeto metálico venido del espacio. Se abrió la portezuela y del nterior apareció un peculiar ser que no podía caminar por estos ares desprovisto de una funda metá-I'ca Se llaman así mismos humanos y han ven do a por eso por lo que nosotros nos hemos peleado tanto tiempolas fuentes de Anima.

#### HABITUAL, EXCEPTO POR LA PERSPECTIVA

La mecánica de este título se resume en una línea un juego de estrategla en tiempo real con perspectiva en tres dimensiones la segunda parte de esta frase es, por ahora, novedo-

sa, el resto del progra ma no es tan afortuna do. Si podemos toma como un punto a favor de su origina dad el que manejemos a los monstruitos en vez de a las est lizados numanos pero esto de cara a la egob dad, no marca ninguna a ferencia

Todo o demás sobra decirlo, pero para los novatos ahi van unas pistas, escogemos una un dad y señalando con el puntero en el mapa, le encomendamos una tarea, los guerreros a luchar y los obreros (sin duda los animal tos más graciosas) a escupir semillas en la tierra que florecerán en eso que en este mundo se consideran edificios: colmena, plantas de defensa. extractor de energio, barreras vegetales, elcétera.



numero de un dades diferentes que podemos crear desde nuestras plantas estucturas es bastan e elevado pero no existe una gran diferencio entre los mismos. salvo en el coste y en si potencia de alaque vale vale tamblen hav que decir que aigunos vue an y otros van par e mar) Se divider en res grupos

 Crystal Anima Crea tures son as un dades de primer nive. Su comet do es asegurar os recursos necesa rios y plar ar construcciones. Son intencionadamente estupidas



Combate entre bichos de mucho peso

- Liquid Anima Creatures fundamentalmente son los hobituales efectivos de combéte
- Gas Anima Creatures. inusuales pero provistas de las suficientes cualidades para ser usadas en los combates más encarnizadas Tienen hasta cerebro

#### EVALUACIÓN RÁPIDA

A falta de espacio, he aqui la que un presunta comprador nabria de tener en cuenta

En contro cuesta hacerse con la Interfaz del

juego, el cursor puede resultar algo lento, no se incluyen in sones a sta das (sólo hay una campaña), las compates entre unidades son muy sencillos y su control- en medio de una batallaresulta un paca caático

A favor multitud de opciones para cada unidad o gr po (mantener una posición, guardar un obleto realizar diferentes t pos de tormaciones) la cámara que sigue a nues tras criaturas ayudo a sentirse más dentra de ese mundo, se incluye un ed tor de mapas e interesontes deta les como el cambio de uz a io lorgo dei día 💠









JUEZ Y JURADO - F-16 AGGRESSOR

#### La verdad está en 7 CD-Roms

### THE X-FILES



AUTOR, JULIO CRESPO

Hasta aquí han llegado las investigaciones de los agentes del FB1 más famosos de la década de los 90. Una aventura clásica realizada con personajes reales donde la misión es descubrir qué les ha ocurrido a nuestros queridos Mulder y Scully.

xpediente X es des de e principo un juego osciro que recrea fielmente la magen de la golardonada serie de televisión. No en vano su director, Chris Carter ha sido el encar gado de aprobar el resultado fina de la aventura Porque es eso una aventura de carte ciasico del Tpc recoge to que pue das e ntenta ut zarlo en todos lados hasta dar con la solución

Es uno de esos Jegos que requiere ciertas doles de paciencia y tenac dad, e incluso de or enlacton para no perderse entre las estancias de a sede de FB en Seattle durante las primeras partidas. La forma de moverse por los escena rios es un poco extroña antinatural a veces. Además, voivemos al desarralla ento en dande tendremos que pixelar as pantal as hasta descubrir la manera de alcarizar ciertas zonas. secretos o artefactos,

Algunas de las mayores novedades de esta videoaventura con respecto a otras similares, aparte del tema (por supuesto),



Anderson y Duchovny en sus habituales papeles

es la tota asimilación de las nuevas tecnologías en el desarrollo del juego. Tenemos desde e. inicio un teléfono móvil, una agenda electrón ca acceso a reléfonos ordenadores, etc. De forma que Investros pasos son casi tan reales como en la serie. A todos estos elementos se puede acceder fac mente desde el cuadro de inventario, el cual está en la zona Inferior izquierda del monitor, Mientras, en la parte superior están los temas sobre los que podemos nablar con una persona, asi como el acceso al menú principal del juego En las escenas

interactivas de acción podemos optar entre tres grados de dificultad facil, estándar v difícil, además de poder elegir siempre la intel gencia Artholal [A]

#### INVESTIGA CON AHINCO

El obletivo de la aventura es encontrar a los agenies especaes de FBI Mulder y Scu y pero eso es sólo la punta del iceberg ya que una vez reunidos todos comienzan las verdaderas investigaciones sobre casos pa anorma es y fenómenos extraños No controlomos las acciones de ninguno de os dos grandes protagonistas



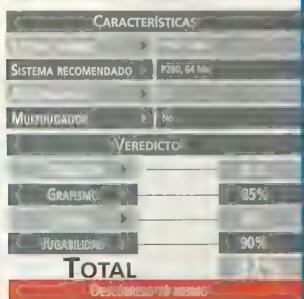
n en ningun momento podemos elegir a uno u otro para in rodicinos en el juego Tenemos una persona dad defin da un nuevo personaje de esta misteriosa serie llamado Craig Joshua Wil more Es un agente de segunda tra con casos de segunda nea que no esta ni mucho menos en Nashington sino en Seatie Pero si Jefe de Departamento le encarga a misión de encontrar a los dos agenies y con as rele enc as de Director Ad unio Skirner com en

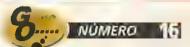
za su invesigación recorr do en tormato cinemascope a lo largo de siete CD-Roms

#### ESPACIO EN DISCO

Debido a las caracters ticas del lego lego alcanzar in rendiminati optimo The At a neces s la aproximation == 14 3.5 Gb he Asp. ( are en disco por alienta do co instalac n Torica for van in common of dremas opra lente lo tista acuri in muli 25 Moli, in entre 10 133 W. +







AUTOR: LUIS A. CONTRERAS

# JOHN SAUL'S B.C.

El espíritu del Dr. Malcom Metcalf, antiguo director del hospital psiquiátrico de Blackstone, ha raptado a su nieto, Joshua, para continuar una tarea que comenzó años atrás. Sólo nosotros podemos impedírselo, encontrando una habitación secreta.

i entrar en el hal del hospital, lo primero que ve mos es el retroto de Maicom a fondo, Giramos a la izal erda y observamos en la vitrina el antes y el después del centro pulsando en los botones. Tras tocar la panial a oímos a opinón de Malcom sobre a idea de convertir su hospital en un museo

Entramos en la sala de recrea, la primera puerta a la derecha Observamos ig vitring y conocemos la historia de los objetos que contiene, para después coger el cuchillo y el punzón Avanzamos y vemos ios muebles y los objetos del banco de tra bajo que están a la derecha. Frente a ellos hay un armarito en la pared Para abrillo nos fijamos en las bisagras y usamos el purzón con ellos. Ya está ahora podemos coger el mango de sierra juástima que no tenga hojal. Entramos en la cocina y la primero que vemos es la cámara frigorifica Parece estar estropeada. Lo mejor será abrir la coja de con mol y quitar el fusible que está quemado. Segu mos avanzando por la cocina hasia llegar a fregodero ¿Qué es eso que cuerga?... un afilador. Pode mas usario con el cuchillo de la vitrna, así estará la sufic entemente ofi ado para abrir el armario que

AUTOPSIA JOHN SAULS BLACKSTONE CHRONICLES



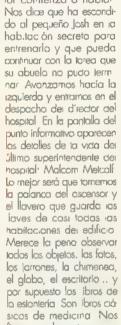
El conocido novelista entra en el mundo lúdico

está sobre el fregadero y que guarda la llave Inglé sa que habremos de coger Al girar hacia ia derecha, entre tas cacerolas, hay unas pinzas iargas. La mejor será hacerse con ellas quizá nos hagan falta más adeiante

Un conocido escritor de terror americano ha llegado con fuerza al mundo lúdico

Sobre la gran mesa de la cocina cuergan numerosos objetos, pero lo único que podria sernos de utilidad son los pinchos, cojámos los. Bien, Ya no hay más que hacer aqui, asi que volvamos de nueva a hall Ahora hay que avanzar nacia la escolera para estar frente a frente con el

retrato de Malcom Metcaf Casi parece real Cuando lo tocomos el doctor comienza a habiar Nos dice que ha escondido al pequeño Josh en la habitación secreto para entrenarlo y que pueda continuar con la torea que su abuelo no pudo term nar Avanzamos hacia la izquierda y entramos en el despacho dei d'rector del hospital En la pantalla del punto informativo aparecen os detalles de la vida dei último superintendente dei hospital Malcom Metcalf Lo mejor será que tornemos la palanco del oscensor y el llavero que guarda las habitaciones dei edificio Merece la pena observar todos los objetos, las fotos, los jarrones, la chimenea, el globo, el escritorio .. y por supuesto los ibros de a estanteria Son ibros ciófijamos en los autores y en









interactua con los personajes

su contenido. A la izquier da encontramos un ordenador Elf éi están recogn dos los dotos de todos fos pacientes que han pasado por el centro Está bien pongámoslo en funcionamiento Vaya, necesitamos la ciave de acceso, pero hay un papel pegado en ia caja del ordenador! En és está escrita la palabra dave que necesitábamos scoaler

A partir de ahora podremas consultar la base de datos Pero de momento lo mejor será salir de la oficina y seguir de frente hosta entrar en el ascensor. Buen sitio para usar la palanca que cogimos de la vitrina Ya está Probemos a subir al segundo piso

#### MARILYN

Entramos en el ala de mu eres, a la izquierda según salimos del oscen-

sor Tan sólo está abierta la puerta de la última habitación que está a la derecha, Una voz nos saluda Es la voz de Marilyn Wilson Está bien, habiemos con ella. Después miramos la vitrina y comprendemos la enfermedad de Marilyn. el síndrome de falso embarazo. Y los objetos: mmm un l'oro de nombres y. . ¿qué es esto? Aqui falta algo. , Pulsemos en el bolón de nformación., gun mechero? ¿Por qué no está en su silio? Recorramos toda la habitación; observemos los peluches, la cama, las cortinas, las fotos de Maritya y su familia, el diploma, las botilas. Quizás merezca la pena habior de nuevo con Mariyn, así que toquemos su fotografía Desea que encontremos un mechero en forma de dragón, un regalo de su hermana Pero antes de ello codemos el diario que



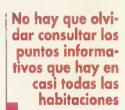






Un asilo en el que ocurren cosas extrañas.

El peso de los antepasados teria de donde podemos cha las instolaciones, pero debe haber una combinacoper un fus ble nuevo ción de botones .. a ver si hay suerte.. ¡si!. Hay que para poder reparar a cámara frigorífica Giraactivar el segundo y tercer mos un par de veces a la derecha y nos situamos frente a la caldera



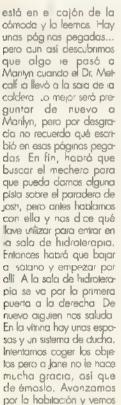
Vaya, quema cuando la tocas Podríamos intentar abrirla quitando las tuercas que sujetan la puerta Para eso l'evamos con nosotros una lave inglesa, Finalmente la abrimos y... ¡Sorpresa! dentro está el mechero de Marilyn Usamos as pinzas para cogerlo Ya podemos aevolvérselo a Marilyn, a ver si así nos do alguna pista sobre la habitación secreta donde está escond do Josh Tras la reso ción de un puzzle (ver cuadro informativo) cogemos el ascensor para subir al primer piso de nueva Vayamos a la coc na y coloquemos en la caja del frigorífico el fusible nuevo. Afiora funciona correcta-

mente Subamos al segundo piso y entremos en la habitación de Marilyn La popre chica se ha aada cuenta de que ella ya no es más que un fantasma y que, en realidad, se suich do mucho liempo atras en esa misma habitación Ese descubrimiento le ha afeclado mucho, tanto que ha hecho que va no esté tan dispuesta a colaborar con nosotros como antes. Intentémoslo poniendo el mechero en la virina Marilyn nos da las gracias y nos nforma de que hay alguien que puede que sepa algo acerca de a habitación secreto Es una paciente que esta en el siquiente tramo del ala de mujeres. Saigamos entonces y vayamos hacia ailí



Anora podemos abrir la puerta que separa ambos tramos y entrar en la últ ma puerto de la izquierda En las paredes hay unos pre-closos tapices, Otro fantasma comienza a hablarnos es Lavinia Willoughby, una mu er cuya enfermedad era creer que era la Reina Maria I de Escocia Su afición era tejer los tapices que vemos en la habitación Pero ahora no preceded and porque no tensol sde 'ee y prie tro hisa ho perat the ale you no e, as a respirit prot 1 4 or 3m as de ka kraje ji on , nas pd+ a pr jamos er טיי, זור ייירו פופ hJ, er 7 m - 1 a esto n; 3 n 2 d 2 zos מונו ו אים יים ויום מו ro rt m ; r kbe c 1 20 12 1 1 - 2 5 perc 1 1776 1 3 berro. Amorks Bus sin r tero india militar סייט דגבים כפים ב letra ? ma- m. be nievo con Lavir > Cree que e cor a la o er indica a a se sendam guardar a sun jibs ana ncsas ce , 3 ,38mm dánge es u a rain.

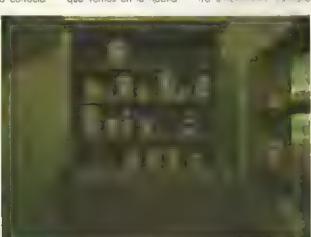
Salmos de la nuclia un y ara, 2 1 -5 te de displantas plini de e a 1 1+ a ++\$ En amys er e 1 4 3e loed opmiss derecho , mirumis iss ob elis + c . 1 Toquemos ar into e militar to purch to a thine na Tras umace su inste historia nii pize a gu pora que priceron es tra since this To ese



Y ahora viene lo más dificil· una caja de contro que debe poner en mar

botón empezando por arriba, las sounas ya funcionan Probemas el nterruptor de la que está en el centro. Al abrir la puerta una nube de vapor caliente nos goipea en la cara įvapori, esto nos sugiere una idea., las páginos pegadas del diario, qui zá el vapor pueda arreglarlo Pongamos e atario de Marilyn en la sauna y pul-semos el interruptor Bien, ahora pueden leerse todas las páginas y conocer el modo de entrar en la saia de la caidera (Pero antes recojamos unas toallas de la estantería, de montón que está a la izquierda. Saigamos de hidroterapia y vayamos a la sala del fondo del pasillo. Ya sabemos qué forma tiene la llave de esta puerta así que abrámosla Otra voz ade quién será esta vez? arece ser de encargado las saunas la cajo térmide mantenimiento, pero ca, y la remibie h dra, nunca se sabe. También donde los pacientes recibian baños fríos Jane nos podría ser una de los antiguos inquimos. Para avecuenta todo sobre ellos. riquario habiemos con él v observemos todo a nuestra alrededor A la zgujerda hav una estan-







Todos los escena los poseen un aire tétrico



que busquemos un obje to que le pertenece pero sin dec mos cuál es vaya, más dificultades Avanzamos por la hab tación haciá la zquier da Esa pluma del som brero podría sernos de utilidad St, es ideal para Lavinia La lupa tambén nos vendrá bien Frente a la cama hay un tocador Abrimos el neceser y cogemos la caja de maquillaje que hay den tro Antes de sair de la habitación nos filamos en el armano donde está a cerámica y el juego de café ¿No habíamos y stola golen la oficina de Malcom que parecía parle de ese juego? Bajemos a la oficina y calamos la cafetera que está detrás del escritorio Valvamos a la habitación de Lorena y pangámosla en la estanter a con el resto del juego

Pero ahora quiere que le demostramos que efectivamente es suya Examinamos la caferera con la upa Hay unas nicia es grabadas en er fondo MM ¿Malcom Metca P?, pero tamb én hay unas marcas Un pequeño pájaro al lado de cada Millo No hay duda la cafetera es de

Lorena Nos cuenta cómo entrar en la sala de electroshock de sótano y nos pide algo más Encontrar un camateo que Malcom e robó, Pienso que está en una cala de seguridad que se esconde tras e retrato de Olivia lo esposa de Malcom que hay en el despacho de ésie Bajemos ahora al ascensor y al sólano Entramos en la sala de electroshock vinos hace mos con el estetoscopio de a vitrina. Hay otro ingu ino en esta sola Nick Nos habia sobre tos aparatos y sobre os tratamientos que allí se administration Suba mos al despacho de Malcom y observemos a foto de sus hijos El dia aue Oliver nació fue e más importante de su vida. Avancemos hac a es refrato de O va v usemos el estetoscopia en el marco para encontrar el sistema de apertura. Ya podemos ver la ca'a fuerte pero tiene una combinación ¿Cuái pude ser? ¿La fecha que había sobre a foto de los niños? Era 4-24-55 Pero Ol ver ten a 3 años cuan do la foto fue tomada Ya está Ol ver nació e

4 24-52 St, esa es la combinación correcta. La ntroducimos y cogernos la ca a y el huevo de cristat que hay en el interior De paso que estamos agui aprovechamos para ntroducir en el ordenador los nombres de los pacientes o de personas relacionadas con ellos Mark Kendal (marido de lorena), Lavinia Willoughby, Marylin Wilson y Mandy Lee, un nombre que nos mencionó. Nick

# Ninguno de los puzzles que jalonan este producto posee una complejidad excesiva

Finalmente vayamos a escritorio de Malcom y abramos e cajón de la derecha para coger la figura del cascanueces que mencionaba Malifyn en su diario. Use moslo para chartar con Malcom y que nos diga par qué cogió esos objetos y o que les ocurrió a los paujentes. Vo vamos al sótano y entremos en la sala de terapio de fiebre Hablemos con Jack y

observemos e mueble con pequeños colones Jack nos habla acerca de una llave que está en uno de ellos Probemos a abrir cada uno a ave está en e pri mero de los cuadros de cajones, en la parte superior zau erda El cajón que hene la liave es el que está en la esquina inferior derecha la llave per m te abrir la cala que encontramas en a cara fuerte del despa cho, dentro encontromos e, pañuelo de Lavinia. Es hora de darle a Lavin a todo lo que nos pidó. Vamos a su habitación y nos dirig mos hacia e escritorio que hay frente a la cama

Abramos la cara de maqui laje de Lorena Pese al tiempo, el bate de sombra de ojos aun sirve Vaciemos su contenido en el tintero de lavinia y pongamos alí también la pluma. Por fin podra escrib r la carta a su amiga. Pon gamos el pañuelo en la vitr na Lavin a se alegra y nos revela que en su cama hay un panel secreto Pulsamos en la corona que está grabada en el pilar derecho de la cama y el panel se abre. Contrene una hojo de sierra que ponemos en el mongo de sierra Tadavía tenemos que encontrar e cama feo de Lorena pero no está en la cala de segu ridad ¿Dónde puede estar? Vayamos a la sala de la coldera dei sólano y avancemos hasta llegar a la vera de generador principa ¿Qué es eso que está en medio del interruptor del generador? 11Es el camafeall Usamos la s erra para romper e candado y abrir a verja. Arro emas al suelo la toalla para evitar una descarga eléctrica. Ya es nuestro

#### EL PEQUEÑO ABE

Entreguémos e el cama

feo a Lavin a Agradeci-

da, nos habia sobre una hab tación secreta que se esconde detrás de la ibreria de Malcom Según ella hay que empujar los 4 libros de los autores más impor tantes de a historia de la medicina Conociendo a Malcom uno ha de ser é, pero los otros un momento .. Sobre la puerta de entrada at rospital vimos tres pla cas can las rostras de 3 de los padres de la medicina, Hipócrates Freud y Paracelso Empu emos entonces los 4 I bros de estos autores en la estantería de Malcom y observemos cómo se abre a estanteria dejando paso a una habitación secreta. Hay una puerta delante de nosotros Es metálico y pesada A la izquierda observamos los bros v cogemos el diario de Malcam Bajamos por a escalera de caraco. nasta liegar al quirófana Hay una estanteria con frascos En ellos hay restos humanos, os restos del potre Abe, un niño a quien et Dr Metcalf mul ló tota mente para comprobar la teoría de la infección focal como causante de las enferme dades mentales Tras escuchar su historia quie re que juguemos con él al veo-veo Primero nos propone buscar un oblelo cuyo nombre empieza por "T". Es la mesa (table) Después otra que empleza por L, asi que vamos hac a las luces Ahora se empeña en que vayamos a la cap la y nos revela cómo entrar a ella. Una vez allí nos recibe la voz de Frank, el organista Un tipo divertido. Cada vez que miramos una de las vidrieras nos cuenta una historia divertida, Co'a mos el martillo y el picoh elo de la vitrina y







Los escenarios son oscuros pero de calidad

encaminémonos hacia ei a tar Observamos e organo y conversamos con e organista. A ia zguierda hay una arma dura Volvamos al guiró fano para hab ar de nueva can Abe Can el picantelo abrimos e ca ón grande de la estantería donde están los frascos con los restos de Abe y cogemos la cala de música. Abe se empeñara de nuevo en ugar al veoveo Primera quiere que descubramos un objeto que sirve para leer yo estár los l'bros Después algo que empreza por "¿tigre?" empieza por "gtigre?" ¿Qué puede ser? Sí, la retilla de respirador emb esa bot "åitti, gua que el rugido de tigre (grate en ingles) Y para variar, Abe quiere que le busquemos algo que le perfenece, su muñeca. Está en algún lugar de la copilla Entramos en ella y nos dirigimos a la armadura. Cortemos el casco con a sierra y usemos el cuchiio para soltar las tiras de cuero que su etan e armazón

#### EL FINAL DE LA AVENTURA

Tros resolver el puzz el sa mas de la aula y m ramos las tumbas de radas las tantasmas con os que hemos estado hablando Rompamos ahora el huevo que encontramos en la caja fuerte con el casconueces y earnos el mensaje Por ahora nado más podemos hacer aqui, así que volvamos por el pasad zo Es horo de intentar abrir la puerta con cerradura de combinación que hay en el quirótano ¿Cuál puede ser la com-binación? Abe nos dice que Maicom tarareaba cuatro notas cada vez que se disponía a abrir la puerta y que era la m sma melodía de la caja de música lo mejor es hacer una vista al

organista ¿Quién puede sober mejor que éi quién es el autor de esa música?. En a capilia obrimos la caja de música. Frank no duda un "instante el autor es Bach De nuevo en el quirófano le damos la muñeca a Abe. Nos descubre que existe un sencillo código numéri-

C=3, etc la combinación es BACH, o to que es to mismo 2138 introducimos la combinación y entramos a laboratorio secreto. Nos recibe e espíritu de Paul, el ayudante de laboratorio de investigación dei dolor de Malcom Habiamos con él y cogemos la caja de os Yakuza que está sobre la mesa que hay a a derecha Volvemos al quirótano e introducimos la caja en la mágu no de rayos-x

co para abrir la puerta

Si tomamos A=1, B=2

#### En la última fase del juego es muy importante realizar nuestros movimientos con mucha rapidez

De nuevo en el laboratoro nablamos con Pau Quiere que la demos un estereoscopio que se encuentra en el interior de la "Doncelia de hierro" Pero antes nos hacemas con la cuerda que está atrededor det cuello de la "Doncella" y con el bastón que encontraremos unto a una moza en una de las paredes dei laboratorio Acerquémonos a la doncella y observemos el panel con los símbolos Pulsamos primero el ojo, Jego la figura que aporece corriendo, y, por ultimo, la cabeza de mujer que está en el extremo superior derecho La doncella se abritá Colocamos en el·a el bastón para sujetar ambas partes de la doncella y coge mas el estereoscopio Tras una nueva pruebo cogemos la palanqueta de la mesa. De pronto olmos la voz de Marilyn

que sugiere que la llave de la cripto se encuentra en la cabeza de rinoceronte que hay en el hall así que vayamos avil En el camino escuchamos la voz de Rebeca, la mujer de Oliver que, preocupada, ha ven do a buscar a su marido y a su hijo Pero Malcom la captura y la lleva "unto a Josh Ahora el trempo es vita, Golpeamos la cabeza del rinoceronte con la lanza y recogemos la lave que ha ca'do del nter or Ya podemos abrir la puerto metálica de la cripia Oímos la voz de Lavinia pid endo que abramos ei sarcólago y lo hacemos usando a palanqueta de ando al descubierto os restos de Malcom Entramos en el sarcófago y de repente se hunde y legamos a un nivel subte tráneo Hay que darse prisa parque Malcom no ha perdido e "empo y Josh ya esta dispuesto a matar a su propia mad e los objetos abadus apa recent en una y ma

No hay Tempo que per der Hay que des" e poder de Marcom Ros pamas e cascan eces con e cuch a lompe mos e a or o de doctor y golpeamos e cranes del esque eto con la palanqueta Ante naso tros aparece e retrato amenazante de Ma com Josh ya tene e auchillo en sus manos unto al cuello de s madre Rompemes a vitina con la palanque a y cogemos el mechero con el que quemamos e retrato. Por fin la puerta de a habitación que encierra o Josh y o Rebeca se abre Por fin hemos destruido a Marcom .. de momento +



### BATTLE TACTICS

AUTOR: IGNACIO PULIDO

Hubo tres factores que llevaron a este juego derecho a la gloria: su engine, su planteamiento (que exigía al jugador desarrollar tácticas reales) y el elevado número de unidades, que podía aumentarse bajando nuevos efectivos desde Internet. Con esta ampliación se hace hincapié en esa línea de añadir sencillamente más.



n esta sección de a revista, se da por descontado que el presunto lector conoce el juego al que se refiere la ampliación de lutno, por lo tanto es innecesario hab ar ael mismo (más aliá de a entradital Además.

la pregunta que os estareis haciendo, s la curios'dad os ha l'evado a esta página, es qué hay de nuevo en este CD Nada más fácii para el redactor He aqu' el cuadro de rigar, juzgad vasotras

Además, esta ampilación incluye 100 m siones rápidas, mapas nuevos, cuadros de texto con conse os para llevar a cabo nuevas tácticas y diferentes niveles de difficultad. Por si esto aún no fuera suficiente, tendremos dos tipos de



Guerra total sobre un planeta de superficie metálica

terreno diferentes, así el juego insiste en esa variedad de escenarios que pone a sus ples toda la compiejidad de un universo. Todo esto hace de Battle Tactics un CD impreso ndibre para todos aquellos que deseen volver a Total Annihi ation con la ilusión de tos primeros d'as o para sorgrender a un adversar.o humano +

#### NUEVAS UNIDADES.

as que van acompañadas de un asterisco, estaban anteriormente disponible. a través de Internet

#### Para el Clan

- KBOTS: Marky \*, Warrior \*, Shooter \*
  VEHICULOS: Penetrator \*, Phalanx (cañán fiak mávi)
  AERONA/ES Eage \*.

  All
- HOVERCRAFTS Anaconda (especie de "hovertanque" armado ton un cañón ligeral, Osa (transporte para seis un dades) Havercraft de Construcción (Construye fortificaciones de Nive 1 y 2 y la Plataforma Haverc af Sk mmer (de respuesta ràpida, para expioraciones), Swatter (unidad ant aé-
- real, Wombot (lanza cohetes para las largas distancias)

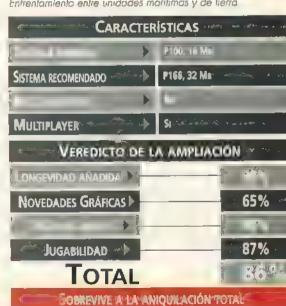
   FORTIFICACIONES: Defenger \*, Flanker \*, Defensa de Perimetro \*, Stingray \*, Stunner (s'lo que desarrolla misiles electromagnéticos que sório afec-
- ED FIC OS DE CONSTRUCCIÓN: Plataforma de Hovercrafts (capaz de tabricar hovercrafts de muy alversos i pos)
- OTROS EDIFICIOS. Productor de Meta INS \*, Planta de Fusión Camu-
- Productor de Meta Moño \*

#### Para el Núcleo

- KBQTS: Dominator \*, Sumo \*, Voyeur \*,
   VEHICULOS DEL NUCLEO: Apisonadora \*, Copperhead (Cañón flak móvi),
   BUQUES DEL NUCLEO: Phantom \*
- HOVERCRAFTS DEL NUCLEO Hovercraft de Construcción (para hacer novercrafts y fartificaciones de nivel 1 y 2) Nixer, (capaz de lanzar cohetes m entras maniobra), Scrubber (diseñado como explorador), Slinger (con m sites antilaéreos), Snapper (equipado con un cañán de plasma), Turte (desarrado, pero puede l evar hasta 8 unidades) FORTIFICACIONES DEL NUC.EO Cobra \*, Slinger \*, Thunderbolt \*,
- Toasier \*, Neutron Imsil neutro que sólo afecta al enemigo)
   EDIFICIOS DE CONSTRUCCIÓN DEL NUCLEO Plataforma de Hovercrofts (Factoria de hovercrotts)
- OTROS EDIFICIOS DEL NUCLEO: Productor de Mela fiolante \*



Enfrentamiento entre unidades maritimas y de tierra



# ESCENARIOS LAGO

AUTOR: IGNACIO PULIDO

Viena, Singapur e Italia. Tres lugares hermosos dentro de tres CDs. Si estás entre esos privilegiados que poseen el juego Flight Simulator en un buen equipo que lleve una buena aceleradora, podrás hacer un fascinante recorrido turístico sin moverte de tu silla favorita.

los mundos virtuales con respecto a los regies es la facilidad con ia que se ievantan de la nada, el espacio que ocupan y el poco margen que de an al tedio Desde luego, ounque Flight Simulator sea un programa exce ente nunca nos veremos obligados a tomar pasillas para el mareo enfrente de nuestro ordenador puede que sí, pero no seria responsable el programa, sino el coordinador de revista que se tene enfrente] Con todo, ios simuladores van ganando en realismo a pasos agigantados las" que no será de extrañar que a gun d'a encontre mos a nuestros futuras h os programando por ejemplo os olores del cuero de los asientos de un Boing 747,

May poco que comentar sobre los escenarios que ocupan esta página. De hecho, sería más acerta-



Un acogedor puerto de Singapur.

do hajear una guía turistica de as cadades que ocupan Desde esto altira, tendremos ocasión de contemplar can un adecuado nive de deta e esos monumentos por los que todo el mundo nos pregunta y de los cuales nos vemos obligados a regalar una posta ino os habiamos y stado estábarnos en callés alternativas a en un bar, iqué verguenzal) Desde Jego estos CDs rezuman belleza por los cuatro costados, ahora bien, de cara

CÓMO SUMERGIRSE EN UN SIMULADOR

a uego ¿Realmente importa estre arnos contra la Torre de Pisa o caer sobre las elegantes colles de viena? Hay que entender estas amp actones como un tujo estético para si bar tas Y de todas maneras ¿Qué seria de flight Simulator si no pud esemos mirar por la ventan la de avión y ver un paisaje que nos sorprenda?

Son pues, tres CDs (se venden por separado) imprescind bies para los



Un Coliseo un poco desolado

amantes de este programa de un uego reiajado y de os mundos virtuaies ¿Cuál escoger? Muy fác! eso depende de la cudad que mas os guste aunque Singapur qui zá sea el más divertido por la dificultad que entraña voiar entre rascac elos Por nuestra parte, nada más q e cimen ar escisión hemos a econ do incluir el siguiente cuadro para que pereiro a el minmersión dentro de un y deciego a viestra de vies, el próximo paso será TRCN.



Commence of the Commence of th	
	Sistema
	3877
	AIN. HIM
	-Cele
	(40.00
	Mult
	(5) (5) (2)
	TO STATE OF
	22.0
	CARC
	- Most
	Nov
-	

CARACTERÍSTICAS		
MINIMOS >   -		
Sistema recomiendado	32 Mar /	
CELERADORAS -		
MULTIPLAYER		
Veredicto de la ampliación		
LONGEVIDAD ARADIDA >	60%	
Novedades Gráficas	1 85%	
	1000	
JUGABILIDAD	70%	
TOTAL	70%	
PARA-LOS VIAVEROS DE SILLÓN		

# JUEGOS DE SIEMPRE

Ayuda a unos personajes entrañables a escapar de sus captores, buscar "algo" en un lugar levantado sobre las bases del misterio y la belleza, controlar hasta el más mínimo detalle en la resistencia ante una invasión alienígena o llevar tu tribu desde la edad de piedra hasta la conquista del universo.



... Y Sid Meler creó la estrategia

### CIVILIZATION II

unque ya hace un i empo que salió este juego a precio reducido, no hemos querido de ar pasar la oportunidad de mencionar esta gran noticia, para los despistados o para aqueilos que aun no se hayan convercido de que este programa merece la



Eleccion de Iriba

pena, hay como ayer Y es que Civilization II sigue s endo en muchos aspectos un título sin batír Ningún aficionado a la estrateg a por turrios debiera desaprovechor esta únima oportunidad, y no sólo por el sentido tetich sta de tener en la uegoteca un clasico de tal magnitud.

Para los despistados de aicamos estas ineas que explican su desarrol o empezamos con una ficha que representa un grupo de colonos (o una tribu nómada). Buscamos un buen ugar donde asentarnos y crear la primera cu-

dad Con e la vienen las construcciones, la investigación y el dine ro. Poco a poco nos remas expand endo, no sóla espac alemente aumentando la exten sión de nuestro territorio y fundando nuevas ciudades, sino temporalmente a medida que pasan los furnos y conseguimos nuevas tecnoog as Empearemos estas utimas para tabrcar un dades más avanzadas nuevos ed ficios y un sistema político más eficaz S esta os recuerda a algún otro juego es porque de aqu' o sacaron Por supuesto, este infimo re-



Vista general

sumen no puede expiricaros lat numerosas paras bilidades que permite el uego diplomacia espona e, revo uciones sociales la guerra nuciear o a carrera espacial etcétera. Todo esto está amenizado con recursos multimed a que ya os quisteran para sí muchos bibliotecas interactivas.

Pero eso no es rodo La cual dad que más sobresale, sobre todo ahora que ha pasado tanto tiempo desde su estreno, es la longevidad de juego Civilization II es un programa infinito, No sólo porque cada partida es diferente grac as a su copacidad para generar mapas aleatorios y la flex b lidad de sus reglas por los numerosos escenarios a ios que tenemos acceso y podemos crear s no tamb en porque e juego esta abierto a su manipulation Para confirmar esto, sólo tenéis que echar una oleada a los niveles que incluimos en esta revista. +

### RROGRAMADO DE LOS DELOS DE LOS DE LOS DE LOS DE LOS DE LOS DE LOS DELOS DE LOS DELOS DELO

#### Exquisitez gráfica y originalidad

### MYST



ste fue uno de los l'fu os pioneros que supo aprovechar todas las capac dades que ofrecía la nuevo tecnología del CD-Rom hasta traducirlas en unos gráficos que asombraron a todos los que por entonces comenzábamos a asomarnos a una nueva época Hoy, las preguntas son. ¿Qué lamo en su da tanto a

atención de Mysif ¿Siguen aque as caracteríslicas teniendo vigencia noy en a a<sup>2</sup>

Respondienda a la primera, y saltándonos la ya mencionada perfección gráfica, tenemos que reter mos a a sensación que se tiene cuando uno se introduce en el mundo que el programa plantea. Mysriotrapa sin preámbuios. Se trata de un ligar vacío de gentes y lieno de extraños artilugios que hacen de cara a programa de en gmas y pruebas. El entorno por el que nos movemos nada tiene que ver con el estilo medieva o el de la ciencia ficción, ni siquiera se trata de una mezcla amenizada con detalles de realismo De hecho, todas las estancias, están cercanas a a go que podriamos llamar "s irrea-Ismo ordenado y estét camente correcto" Pero como esto no existe (de hecho, es contradictorio) me or decir que Myst sólo responde de Myst Y esto, puesto que ha fundado un nuevo género y con ello sube al pedesto de los cósicos sigue teniendo vigencio hoy en aía. Otra virtud, por en modo con la que se ha desarrol ado es que e jugador llega a Myst sin saber qué demon os pinta allí. El argumento y el entorno se clarifican según avance el juego, como s fuésemos desperiando de un sueño terriblemente hermoso.





Paisares de un mundo imposible





### X-COM APOCALYPSE

or tercera vez lle gan los marcianos. Por lercera vez es menester hacer los preparativos indicados, reclular voluntarios y en viarlos en pe igrosas misiones. Pero en esta ocas ón las cosas se van a complicar un poquito más. Ya no somos io ún

SAUGE ROVERGES

LUEN GENERIC STABOTURE

ca organ zación dedicada a estas labores. Hay otras instituciones, argunos de e as nos detestan, que les gustarian quedorse y no compartir los laureies de la fama

Así pues entra en escena el apartado de la diplomac a Pobre, eso sí,

pues se limita o reforzor azos mediante pago previo Aparte de esto, el juego ho sido evantado sin ningún miedo a a completidad, que sin duda es necesaria si e programa pretende estar a la altura de un desa rrol o estratégico que contiene tantos factores Éstas van desde la nves rgación a partir de os arti ug os que los aliens "olviden" en el pianeta nasta la plan ficación de nuestras bases' habitacones para el entrenamento psiquico laboratorios, etcétera.



El juego está dividido en dos partes bien diferenciadas con la pantal a principa controlamos os aspectos estratégicos (negociación, desarrollo y recutamiento) pero una vez que entremos en un edificio e desarrollo comb a radicalmente para situarnos frente a un combate táctico que avanza por turnos



Asalto en modo táctico o en tiempo real

Este es uno de esos juegos que sempre hemos recomendado desde nuestra revista Ahora, a toda su genial dad se une su accesibil dad. Ya sabéis: último tren tracia una saga excelente. ♦



Innumerables opciones para da a cara



Chim

Un mundo que no está hecho a tu medida

### ABE'S ODDYSEE

i a tu med da, n a la de los mu dokons, unos se res verdes que trenen predirección por tos si bidos y os pedos como forma de lenguaje. Y es que Oddworld pertenece a los Gukkons, os malos de turno y sin dudo los enem gos más ráp dos que hemos tenido la posiblidad de ver en un juego de platafor-



La publicidad de un mundo raro

mas. Ahora bien, Abe's Oddysee no es un juego normal, se podría decir que está compuesto de pantalias que han de ser resueltas como si nos encontrásemos ante un



Feo, pero simpático.



Los malos "malosos".

puzzle, esto es, usando el coco además de agudizar los reflejos

Cada escenario, y hay muchos de ellos es una verdadera gozado v sual que parece estar sacado dei me or comic de cienc a l'ación le desarro lo es trepidante gracioso, maginalivo por no mencionor la caracterización de los personales, Todo es bueno en estas platafor mas de sobresaliente a to Si queréis saber más, senci lamente remihros al comentario que aqui hacemos de su segundo parte, ya que ambas títulos son prácticamente iguales +









# GANADORES 15 ROLSTICK concurso patrocinado por KDC

Queremos agradecer a todos nuestros lectores la abrumadora participación que ha habido en este concurso. Lo cierto es que un verdadero mar de cartas ha invadido nuestra redacción durante los pasados meses. La decisión era difícil, no sólo porque teníamos que abrir todas las cartas y comprobar que las respuestas eran correctas, sino porque hay muchos lectores a los que, lamentablemente, tuvimos que dejar sin premio.

Aun así, quince afortunados lectores podrán disfrutar en breve de un formidable Rolstick, un periférico especialmente diseñado para juegos de carreras de coches. Desde aquí os animamos a participar en los futuros sorteos que realizará

la revista en números venideros. Enhorabuena, por último, a los ganadores de un periférico que encantará a los aficionados al

género más veloz.





#### GANADORES DEL CONCURSO

- Iñaki Rojí Taboade (VIZCAYA)
- Rafael Méndez del Olmo (MADRID)
- José París Martinez (Leganés, MADRID)
- Ana María García Bolón (VALENCIA)
- David Cabello Tejada (Medina del Campo, VALLADOLID)
- Alejandro García Miguel (L'Alcùdia, VALENCIA)
- Manuel García López (Santander, CANTABRIA)
- Jaime Viúdez Aibar (Cazorla, JAÉN)
- Luis Martín Campo (Getafe, MADRID)
- Toni Cosmo García (BARCELONA)
- María Victoria Millán Simó (SEVILLA)
- Alejandro Domínguez Pavón (SEVILLA)
- Pablo Reoyo González (MADRID)
- Jordi Bertran Valls (BARCELONA)
- Jesús Nicolás Riós Aleu (San Fernando, CÁDIZ)

### TRUCOS

#### Star Wars: ROGUE SQUADRON

Si la fuerza no le acompaña haz una visita a Yoda o tec ea los s gu entes códigos topción más factible

- CRED TS. Aparecen unos créditos aliernativos
- CHICKEN Ponte a los mandos de un ATST
- DIRECTOR Accedes a todos los vídeos
- GUNDARK Modifica Force Feedback

  AMDOLLY Vidas html

  LE AVVRKOUT Activa Force Feedback

- MAESTRO Se le permit à escuchar loda la música del juego
   TOUGHGJY. Te da todas as mejoras del juego

#### BLOOD 2

Los siguientes códigos son para le versión demo de este incientiral egiprint te hir elle indiscription in any none of Mentras estas Aranse presiona (T) para acceder a la opción de charla, a continuación leclea uno de los siguientes códigos

- mpgod. Modo Dias.
- mpkfa Toda ia munición, energía y armadura.
- mpheath. Toda a energia
- mpammo. Toda la municion.
- mparmor: Todo la armacura.
- mpcamera. Cambiar el ár 3 o am a comora
- mplightscape Combiar ios efectos ae → s





#### **MONTEZUMA'S RETURN -**

raise eccionar un niver sigue los siguienti-

#### LODE RUNNER 2 -

Para activar los códigos, presiona la tecla Escape mientras estás jugando y Luego tecteo "glazed donut". Ya puedes acceder a las diferentes trampas con sólo pulsar estas teclas o combinaciones:

- <F3>: Vuelve un nivei atrás.
- <F4>: Avanza un nivel.
- <ALT><F12>: Ganas cinco vidas
- <ALT> 8. Bombas il mitadas
- <ALT> K: Pelota playera
   <ALT> 1: Poder de invisio.
- <ALT> T: Morph
- <ALT> B. Cloak
- <ALT><F7> o <F8>: Cambia el aspecto de tu personaje
  - <ALT> S. Activa o desactiva el scroll

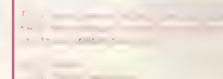
#### WARGASM -

El código que le ple er ... conduce directaries les de acción nos en la la este interersante jueg :

**GATEAUX** 

#### NEED FOR SPEED 3 -





. . 

. 





# AMI 3D

autor: Luis A. Contreras

Miscelánea de géneros

### BLANCO 3D

Como siempre, el mundo de los simuladores y de los arcades 3D en primera persona llega repleto de cosas nuevas. En estas páginas encontraréis una selección de lo mejorcito que hemos conseguido últimamente, para disfrute de los buenos aficionados a este gênero tan versátil.

or suppesto Comenzamos esta sección con una de ias estrellas rutilantes del mundo de las 3D vas s muladores. Y, para empezar, le toco el lumo a los de temo bé, co. concretamente el s'mulador de lanques Killer Tank, una nueva creación de ElectroTech, en la que tendremos que ponemos a ios mandos de un tanque futurista y protagonizar 20 mis ones repartidas en 4 campoñas d'ferentes que se desarroian en los más variados escenar os 3D: ciudades junglas, desiertos. Una de sus características es a de que podremos ir mejorando el equipamiento de nuestro vehícuio en lo que a velocidad, armamento y resistencia se reftere, según vayamos completando las diferentes misiones.

El uso de editores en los simuladores de vuelo se está empezando a generalizar en estas fechas

Otro buen simulador de tanques amb entado en tempos venideros es e que nos presenta Sany Su nuevo producto se lama Tanarus y, pese o na ofrecer nado nuevo en cuanto a argumento o misiones se refiere, posee unos gráficos impresionantes, a go a lo que nos tiene acoslumbrados esta campañía Eso sí, solo podrán ser distrutados s poseemos alguna de las taretas aceleradoras de gráficos 3D que ex sten en el mercado

Combiando de tercio, le toca ahora e turno a un simulador de coches creado por Ubi Soft Monaco Racing Simula-

tor Realmente se han molestado para ofrecernos un been producto que comb na casi todas las casas buenas que en resto de simuladores han ido presentando a o lorgo del tempo Desde un gran abanico de posibilidades en cuanto a meloras y per sonal zación de los coches que conocemos hasta la posibilidad de jugar en modo retro, es decir, de rememorar anto ógicas competiciones del pasado, eso s, centradas en el circuito de la capita Monaguesca En el resto de los modos de uego pode mos correr en 17 circui tos reportidos por todo el mundo. Por últ mo Monaco Racing Simulafor permite to participación de hasta 8 jugadores en red

Y siguiendo con los s muladores de carrera de coches le toca e lurno ahora a uno curioso. Todos recordamos esos coches tan peculiares que avanzan por pistas de tierra dándose golpes unos a otros y que son tan comunes por tierras norteamericanas. Pues bien, si nos apetece saber en persono to que se siente en una de esas carreras, aunque seo de modo virtua, podemos ponernos al volante de uno de esos venículos con Burnout Championship Drag Racing, desarrolla-do por Bethesda Softworks Podremos propar 20 coches diferentes y correr en las 20 pístas oficales que componen el circu to anual de esta competición Permite personalizar todas las características técnicas del coche, desde el tipo de suspensión hasta la clase de combustible, e incluse trucar as motores Los gráficos son solamente aceptables



El viejo juego del gato y el ratón

pese a que la vista de ntenar del vehículo está bien conseguida. Permite además el modo multijugador, y grabar as carreras que disputemos para poder visualizar as después y saber en qué hemos fa lado o qué hemos hecho bien.

Los que también nos presentan una buena proaucción en el mundo de os simuladores son os chicos de la espiénd do





Agrada acercarse y mirar las texturos del sueto





La simulación de tanques

compañía rusa Buka. En esta ocasión se trata de un simulador de carrera de camiones y que lleva por titulo Hardtruck Road to Victory La cierto es que el juego se presenta como algo muy novedoso y que seguramente, como Buka nos tiene acostumbrados, merecerá a pena ser propado a fondo

Y pasamos a centramos ahora en la estrelia más rutilante del génera de los simuladores 3D, as bata as aéreas. Verdaderamente resulta prodigioso como un mismo temo puede dar para tanto sin que llegue a aburrinos nunca (saivan do algunas excepcio

nes, claro estál Pues tenemos recog dos muchos de e los para nuestros lectores

Para ir abriendo boca una magnifica producción distribuida par Electronic Arts Se trata de Israeli Air Force La can tidad de aeronaves d'ferentes que podemos probar en este simulador es rea mente impresionante ademas de tener una ca idad gráfica que le va a la zaga. Presume además de haber sido diseñado por auténticos protos de affuerzas aéreas sraelles en la que a lácticas y mov m entos especiales se refiere Suponemos que si o dicen es que será

así pero en cualquier caso la mejor de tado son sus escenarios y la flexib I dad que ofrece a la hora de jugar. Para ello dispone de un potente editor de los seis escenar os diterentes de que se compone este regoly que suponen un o'a de 42 misiones diferentes. Además de ello, podremos programar no sólo los aspectos tácticos individuales sino también la estrategia general a segur por toda la fuerza aérea a la hora de conseguir un determinado objetivo. Y por si esto fuera poco también dispone de una buena ópción multijugador, en la que cada una de los partic pantes

puede marcarse un determinado objetivo dentro de cada una de las misiones para todos juntos obtener la onsiada victoria final

Continuando con el m smo tema, pero esta vez en un lugar distinto, se presenta la nueva creación de lMagic Onine llamada IF-22 Persial Gulf Campaign De an do aparte la sospecho sa oportunidad con a que se presenta esta producción la única novedad destacable es la posibilidad de crear los escenarios, espec ficando numero de oponentes, condiciones metereo ógicas y nive de dificultad de a misión De IF-22 só o resta decir que soporta la mayoría de tarjetas aceleradores 3D existentes y que es capaz de util zar la actual tecno ogia AGP que usan a mayor'a de las taretas gráficas normales para me orar su presen tación en panta la

#### ARCADES 3D

Pues esta vez no hay mucho que contar en lo que a arcades 3D se refiere a la espera de nuevas producción de la nueva producción de Eidos, y que tleva por titulo: Thief the dark project, y que ha sido presentado como un



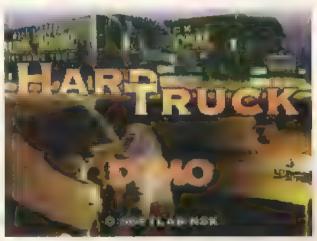
revolucionario pego de dispara 3D en primera persona que mezcla mister o y violencia a partes Iguales (en realidad hene más de lo segundo. .) Para disfrutar o tendremos que meternos en la piel de Garret. maestro en la que se refiere a as arles de aproparse de lo ajeno, y usar un paquito de nteligencia además de gastar muchos cartuchos para poder completar los diferentes misiones Éstas consisten en aproplarse de la riquezas de los nobles de una ficticia cudad en la que coexisten las más avanzadas v as más primitivas tecno logías, Para ello tenaremos que forzar puertas, matar a diestro y sin es tro y adentrarnos en los más var opintos escenaros desde prisiones hasta caledraies, pasan do hasta por oberinti cas catacumbas

Desgraciadamente y a pesar de Thief, el sigilo y la sutilidad aún no está en los arcades 3D

Destacar tamb én el nueva producto de Monalith, Shoga, en el que también tendremos oportunidad de demostrar nuestra pericia con el mane o de las armas Mucha acción, buenos gráficos y diversión en grupo, si utilizamos la opción multifugador, es o que promete Shogo por este mes esto es todo Esperamos que os haya gustado y seguiremos atentos a lo que ocurra en e mundo de as 3 dimensiones para que, como sempre, nuestros lectores sean los mejor informados +







AUTOR: IGNACIO PULIDO

CARACTERISTICAS

Desarrollo de los perso-

nates Hay un indicador

imprescindible en el roi el marcador de expe-

riencia. Según avanza

mos en la aventura acu-

mu aremos puntas que

irán siendo invertidos en

un desarro o de las

características de perso-

naje que manelemas. Es

éste el mayor incentivo que ofrece un RPG

posiblemente por el

grado de identificación

que se crea entre et

Deta ada caracteriza-

ción de los persona,es

En ningún otro género se es tan preciso a la hora

de definir las virtudes y

defectos de un persona-

je. Esto se consigue con lo que popularmente se

llama "ficha de persona-

e" en la que se indica

una serie de marcadores

Idestreza, inte igencia,

magia, res stencio, etcé-

teral que se habrán

determinado durante la

creación de héroe En

el cómo se crean todos

estos parámetros difiere

de un RPG a otro mien-

tras que en algunas se

nos da una ampila liber-

tad de elección que

com enzo con la deci-

sión de qué raza y clase

ugador y el héroe.

DE UN RPG

s probable que quienes no hayan ugado nunca a un rego de rol no sepan apreciar a primera vista las caracter'sticas del género Si busca gráfcos y sonido, respada dos por una tecnología de última generación, un RPG le puede parecer pobre en comparación con un arcade, si está nteresado en una buena historia, apuntará a as aventuras, cuyo argumento, por tratarse de un desarrolio lineal, permite más matces y una estructura más compleja, s: está detrás de la admir n stración a el combate táctico, se decantará por la estrategia. Puede que aigu en quisiera convencer a nuestro pagano diciendo que el roi es la combinación idónea de los anteriores géneros E pagano contestaría que para eso prefiere tener el me or de cada ciase antes que una combinación que abarque mucho y opriete poco

Pero un RPG es más que una mezala. Su princi pai característica es "un lacto especial al ser jugado". Par supuesto, esta característica es e resultado de otras más def nib es. He aquí una se ección personal de las mismas



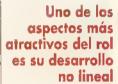
### Razones para los aún no iniciados

# ¿POR QUÉ ROL?

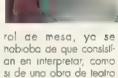
No es un género millonario. De hecho, el que en principio fuera la adaptación de un tipo de juego de mesa ha supuesto serias limitaciones a su desarrollo en el ordenador. Hoy, dentro del mundo lúdico informático, ya se ha constituido con unas características propias. He aquí un artículo que pretende acercar este género en alza a quienes aún no han sentido su llamada.



da el personaje hecho El punto en común son os deta es que habre mos de tener en cuenta para un "depurado" uso de nuestro persono e



Desarrollo no lineal Aurique haya una serie de objetivos dados, un RPG admite que el ugador dec da cuándo y cómo llevarlos a cabo Esta libertad abarca al orden de las misiones; en muchos uegos de Roi es posible escoger la aineac ón de personale, pudiendo convertirnos en héroe o villanos. Esta libertod de movim entos limita a estructuración del argumento, que dependerá de cómo sepamos interpretar a nuestro corácter (no en vano, cuando sa ieron os primeros vegos de



abierta se trataset

in mundo virtual. Desde luego es una medida relativa, pero no pode mos dejar de destacar la habitua amplitua de todos os RPG Es más suelen tratorse de auténti cos mundos virtuales en

constante evolución, la cual depende, en gran med da, de nuestras acciones. Para poner en orden todos estos kilómetros cuadrados de acción y búsqueda, todos los RPG han puesto especial empeño en conseguir un modo de auto-mapa que oriente al jugador en tada momenta Dentro de esta amplitud nos encontraremos multitud de ab etos lesta pudiera ser otra caracter st ca) y poderes que vendrán a completar las pecu iaridades de nuestro personaje









Se trata de unas características muy generales, pero cumplen su objeto de mitar lo que es un juego de roi en ordenador Es dectr, aquellos uegos que no se adecuen a todas estas características, NO son RPGs



#### DEJANDO ATRÁS EL TABLERO

Los anteriores caracter's ticas fueron e resultado de adaptar el rol de mesa al de PC. Ahora que el género se ha asentado, recoge las virtudes del nuevo soporte

Opciones multiugador Ultima On Line ha senta do cátedra. Ya no nos vale sólo que podamos compartir una aventura con una partida de juga dores humanos. Queremos, exigimos, un mundo virtual que cambie según nosotros ly "tropecientos" de jugadores más) como emos.

Mayor variedad ae argumentos. Aunque parecía que es rol estaba estancado en os mundos de espada y brujeria, falloui 1&2 han demos trado que esto no ha de ser necesariamente cierto. Pero aún faitan muchos temas que tratar con la dinámica de los RPG debido a que se sue e aprovechar hasta el máximo, en formo de sagas, las licencias otargadas por el ro de tablero. Tendremos para rato Dungeons&Dragons y Forgotten Realms.

Mejor tecnología Antes comentábamos que un RPG tiene a go de mezcla, Pues bien, el uso de tar etas ace eradoras y máquinos más potentes fac litara la combinación de los diferentes géneros. Preparémonos pues a ugar al rol con el engine de Quake o Unreal Los RPG extenderán sus tentáculos para exportar sus características a otros juegos La estrategia es dúctil a esta contaminación

A Fi denero se presto ber de aquello que



RPG: de hecho son rentables puesto que tienen una mayor y gencia en el mercado. Es sorprendente la que dan de sí estas recursos, guionistas, actores de doblaje, diseñadores, bandas sonoras, etcétera. Un buen el empio es Squaresoft. Parasite Eve, que tiene tantas medias como una superproducción de Hollywood.

### CONSEJOS PARA INICIADOS

Los desarrolladores cuentan con la suficiente tecnología para hacer los RPG agradables a todos los públicos. Los que sa en ahara al mercado están pensados para gente que no esté familiar zada con el género. He aquí una plata para introducirte en los RPG

Diablo y Diablo II<sup>-</sup> el primer título responsable de acercar e rol a amontes de arcade Los puristas pusieron el grito en el cielo pero lo cierto es que tanto su senci lez de manejo como su excelente ambientación hicier ron que cosechase el éxito que se merecía. Su continuación, que aún esperamos, ha prometido venir con caracteris-ticas más "rol". Una novedad es que, a la hora de conseguir experenderá en med dad del perrce i e lengamos;

un hechicero ganara puntos cuanda use bien la magia y un guerrero cuando decap te a varios o che,os

Heroes of Might&Magic no confundir con su homónimo estratégico Una saga que ha sabido ganarse el aplauso de toda la crítica especia i zada Un RPG "puro"

Baldur's Gate: la bomba. No debiera haber nadie que se quedase sin echor al menos una partidita. Si tras fugar un par de horas finempo mínimo para ver sus posibil dades) a alguien no le gusta, el meior conse o que podemos darie es que se aleje del rol.

Es el mejor momento para alistarse al rol, como ocurrió con la estrategia

Final Fantasy VIII el gran crak de oño pasado El porqué es sencillo: una histor a exageradamente larga, con persona es variopíntos en un mundo en el que confuyen magio y ciencia, todo envue to en una estética manga a la que no está bamos acostumbrados en el género Posee, eso sí, muy interesantes combates y hechizos



J.I.ma Ascension recomendado aunque aún no haya sando en nuestro país e último capítulo de la ser e más respelada que un servidor conoce de os Jegos de ro Ya oʻamos hablar de e la cuando jugábamos con las primeras videoaventuras (si es que entonces se podian calificar de esa manera) en nuestros ordenadores Amstrad y Spectrum Es una saga que se ha caracterizado, aparte de su calidad, por su capacidad de incluir auténticas innovaciones S' tienes internet, hazte ahora m smo con Ultima Ont ne y sabrás al instante qué com no seguirán a partir de ahora los RPG

Return to Krondar, continuación de Betrayal at Krondar que nos vue ve a situar en el mundo de M dikem a G 2: rcontemple tantas apciones como la mayoria de
los RPG, pero una ojeada a sus gráficos debiera bastar para convencer a cua au em.

King Quest VIII: pu di variedad de sus escendiros, por su sendiez de manejo y por una perpectiva realmente asomorosa dentra del género este programa va hacel se notar durante todo e año. Basta jugar un poquito para engando e se Sóno queda escendiro de arcade que de

Parasite Eve, de los adores de Final F; → VII llegará esta superpraducción amb entada — un Nueva York con mas parásitos que una gardería sin Filvit. ◆

#### LOS DIEZ RPG MÁS GLORIOSOS

- 1. Ultima Underworld II: Laberynth of Worlds
- 2. Ultima VII: La Puerta Negra
- 3. Eye of the Beholder II
- 4. Fallout
- 5. Lands of Lore II: Guardianes del Destino
- 6. Darksun: Shattered Lands
- 7. Final Fantasy VII
- 8. Wizardry VII: Crusaders of the Dark Sarvant
- 9. Ultima Underworld: The Stigyan Abissm
- 10. Deeper Trouble







## JUEGOS GRATIS

No, no nos hemos equivocado: hemos dicho gratis. Pues. aunque parezca increíble, en la Red de redes podemos encontrar juegos completos que pueden ser descargados sin coste alguno para el usuario e incluso jugar on-line o en modo multijugador con juegos que no se venden, sino que son exclusivos de Internet.

l mundo de los Legos es más complicado de lo que podría parecer a primera visla. Y es que un uego no sólo puede reportar beneficios económicos cuando está en una lienda. A veces as cantidades de dinero que pagan las empresas que esponsorizan a los servidores por incluir su public dad en ciertas páginas son aún más jugosas y eilo anima a los programadores a poner sus juegos en la Red Recordemas, si no la magnifica y prolífica entrega de la saga Wing Commander Secret Ops, cuyos episoa os han estado apareciendo en Internet hasta hace muy poco trempo y que cualquier navegante podía (y puede aún) descargar de forma totalmente aratulla.

Pero tampoco es éste el caso de todas los juegos an-line o multijugador de libre distribución o disfrute que podemos encontrar en la Red. Algunos programadores se sienten satisfechas simplemente por e hecho de saber que

alguien disfruta de sus creac ones, más o menos especiaculares, cómodamente desde casa con su ordenador. Pues con todo esto. desde estas pág nos vamas a reposar algunas de las direcciones más interesantes que hemos encontrado en nuestras excurs ones por la Red y que ofrecan este tipo de moteria Y qué mejor para comenzar que el clásco de clásicos por excelencia: Tetris Este modesto juego ha marcado una época y todavía hay sigue siendo incombustible. Pues agui tenemos un titulo que hace realidad el sueno dorado de los buenos afic onados a este juego Tetribuz (http://buz.net/tetribuz.html) El creador de esta página nos ofrece una versión modernizada on-line y mu ti ugador de este programa, con la que podremos enfrentarnos con jugadores de todos los rincones del planeta y demostraries nuestra pericia colocando bloques en e fondo de a pantalla. El único requis to previo para jugar

es descargar (sin coste alguna) el correspon d'ente programa

Otra buena página para v s tar v poder echar unos partiditos es http://gameson.ine.com Este servidor, entre otros muchas cosas, nos permite jugar an-line y de forma gratuita con algu nos juegos excusivos, con la particularidad de tener todos una exceien te calidad gráf ca y un buen guión Como ejemplos de elio tenemos Rolemaster. Bladelands, que presume de ser el primer progra ma de roi diseñado para ser jugado en mada multi ugador, o Castle II Siege and Conquest, excelente juego de estrategia en fempo real ambientado en la época medieval. Y no se quedo atrás en cuanto a calidad Splatterball, un divertidisimo juego de acción en primera persona, con buenos gráficos, que resulta idea para divertirse mientras nos enfrentamos con otros jugadores a través de la red.

Tampoco están nada mal las juegos que ofre-



Personaje de una de los juegos gratuitos

cen en la dirección http://www.gamezo-ne.com/ No deberiamos desaprovechar la oportun dad para incorporarnos o una de las partidas multitudinar as de Acrophobia. Este vego, bastante distinto de los que estamos acostumbrados a ugar, consiste en encontrar acrónimos de palabras que o ros lugadores o nosotros mismos propondremos, y lo cierto es que resulta muy entretenido, o por lo menos diferente

Buena muestra de la excelente ca dad de

algunos de los Juegos que se ofrecen gratuitamente para ser jugados on ne y en modo multjugador es Iron Wolves, un magnifico simulador bélico en el que tendremos que poner nos a los mandos de un submarino de guerra para sumerg rnos (en todos los sentidos) en plena Segunda Guerra Muna a desde donde podremos disfrutor de magníficos escenarios 3D de bata as subma rinas Y todo e o ode rezado con la emoción que supone jugar con tra otros contrincantes en tlempo real O tam-







### of the Throne

Multi Player Online Adventure in 17th Century Paris

flome Introduction Estents

Esta aventura ofrece muchas horas de diversi, on a losd amantes de un género que siempre nos enseña algo nuevo

bién podemos probat con el simpatiquisimo uego llamado Talking Heads basada en un sistemo que sus crea dores han denom nado avator-chat y que augura orgas horas de diversión en grupo

Con él podremos crear un personale a nuestro gusto, e igiendo sus ras gos y sus ropas para que pueda interactuar con otros personojes creados por los demás ugadores que estén conectados ai servidor en ese momento Mediante textos encerrados en viñelas a rán o que nosotros queramos, e, resto ya pode-mos magnarlo Por si na tenemos bastante tamb én pademos a dentrarnos en el mundo de Age of the Thrones, un interesante y comple lo lhedo dhe se qesarrolla en el París del Siglo XVII, en a época del Rey Luis XI y del Cardenal Riche ieu E gu ón es algo así como una mezcla entre los tres mosqueteros y El hambre de la máscara de hierro. En el desa rrollo del Jego podremos retar a due os a muerte a nuestros con trincanles o bien aden trarnos par los calles de la vieja capita francesa Y, para term nar, y dedicado a aquel os de

nuestros ectores que disfruten resolvendo puzzles endemoniada mente compi cados y que pueden jugorse entre varios jugadores a m smo tiempo, pre sentamos Doinkl, un programa que sin duda es encontará Todos estos titulos, junto com as instrucciones corres pond entes para su des carga y manejo los encontraremos en a pág na de lce Tr en en la due n http://www.r

Un apartado muy mportante de las diversiones que podemos disfrutar on-line gratuita mente la componen las uegos programados en Java Como la mayoria de nuestros lectores sabrán, suelen ser programas con un aspecto gráfico muy sencillo, sin pretensiones pero ni mucho menos por ello taitos de ingenio o comple dad Existe un gran número de pág nas dedicadas a estos Jegos, por lo que no podemos comentarlas todas Comenzamos destacando la página que se encuentra en a d rece on http://www-mcc ain.tm/sluff\_lava ntm En ella podremos jugar a Control The Nuclear Power Plant, Javanoid o Missile



Un programa con grandes dosis de adicción

Commando II Todos ellos combinan tanto a acc ón como la ógica y consiguen hacer pa sar un rato realmente entreten do

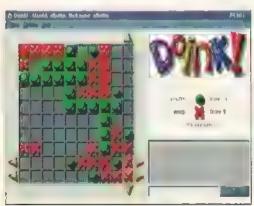
En la misma "nea tamb én merece la pena explorar la dirección http://www.intermounta'n net/gameimfirst.ht ml, en la que encontraremos una pagina que nos permitirà disfrutar de todo tipo de juegos programados en este popular engua e; Asteroids, Bee Hive, Break Out, Canae Clabber etc. La mayoría de los cuales son nuevas versiones de juegos exitosos de épocas pasa das aunque no por eso menos interesantes. Y para terminar con este apartado dedicado a los juegos en java, a página de

(http://p.ay.yahoo.com/) es ideal para os amantes de os Legos de tablero. En ella podremos jugar conbuenas versiones online de oigunos de los más conocidos títulos de este género. Backgommón, Go, Reversi, Damas, Ajedrez, Mahjong, Palabras Cruza das, etc. Además detodo tipo de Legos de estralegia, acción a deportivos.

En otro orden de cosas seguro que nuestros lectores más veteranos tilos no tanto) conoce a oque los programos que se desarrolitabar er modo texto, más conocidos como aventu conversacionales Papara quien quiera redar otros tienta para oqueltos que en conocer como "

control of the contro

adentránfipos de mple os, jon http://a oportun tin croos en







e mundo de Avalon, un uego de rol a la mas pura usanza pero con la diferencia de poder jugarse entre var os participantes, en tiempo real. Cabaleros, hechizos, pócimas y toda esa fípica parafernalia es lo que podremos encontrar en esta aventura

Para los amantes de los llegos arcade tremos encontrado una pagina myy interesante en ntip / /www nobuy com / thec ub/gamenouse/: a de un club de jugadores de este género que se hun prop es o poner a disposición de resto de navegantes una interminable lista de buenos programas para ser rugados online Entre ios innume ables títulos que podemos encontrar tenemos Adios Amaebas Asterno di Biocks Canoe



E clasico Teiris lambien tiene un hueco en la red

C ibbe Carpet Galf 3D En esta dirección podemos además encontrar una gran cantidad de nformación agrupada en diferentes secciones dedicadas a oros temas nteresantes para toda aque uga dor que se precie de su condición

Recomendamos que v sies a pagina http:// www reegomeson re com/ ndex3 hlm que guarda muy gra as scrpiesas para todo aque que quiera asomarse a e la Aqu hemas enconirado los me ores ejemplos de Legos grafu tos an ine Abarcan todos es generos , sin de exceente ca aba Suraw es na versión on me de ronocido juego Pic tonar, por su parte Ronin es un juego en modo mu tijugador de estrateg a en Lempo



Un programa de roi a la antigua usanza

real ambientado en Leirras aponesas los que gusten de los Pinha quiza se atrevar con Pain paline au que admilie hasta 20 ligadores a mismo tiempo en una so a partida Pero no rodo se queda aquiliambien encontramos tipicos luegos de ucha como Fighing Verge o Incluso luegos de disporro 3D en primera persona como Fragitisand

Todo esto no ha sido mós que una pequeña mues ra de todo o que podemos encontrar en cuanto a pregos grat sono ne y multu ugador en nternet. En las pagrinas de cra que ribusca dor encontrare simultitud de direcciónes que se dedican precisamente a esto sobre todo en lo que a uegos en java se refiere. Y esto estodo por este mes.

### DIRECCIONES DE JUEGOS GRATIS

http://	uz.net/letr.buz.html	<b>Tetris</b>
	rmesonline.com , , , , , ,	
http://s	www.gamezane.com/	Juego de los acrónimos
http://	www.on-line.co.uk/	Juegos de todos los géneros
http://	www.mcclain.tm/stuff_java.ntm $\dots$	Juegos en Java
http://s	www.intermountain.net/game/mf*rst.html	Juegos en Java
http://	ay.yahoo com/,	Juegos de tablero
http://	ww.bla-bla.com/game/aster/aster.html	Asteroides
http://	ww.bla-bla com/game/treasure/Treasure.html	Juego conversacional
	ww.avalon-rpg com/	
http://	www.ncbuy.com/theclub/gamehouse/,, , , , , , , , , , , , , , , ,	Club de juegos arcade
http://	ww.freegameson_ne.com/index3_html, , , , , , , , , , ,	Juegos de todo tipo











### Mapas y añadidos para los mejores juegos

# MAS MADERA





AUTOR: IGNACIO PULIDO

Cuando escribimos estas líneas aún no ha salido a la calle el anterior número, así que no os sorprendáis si en el siguiente texto no veis mencionado vuestro nombre y escenario... todavía no han podido llegarnos. A pesar de eso, seguimos manteniendo nuestro compromiso y este mes os traemos una selección que, aunque no muy numerosa, rebosa calidad. Eso sí, en esta ocasión el menú es exclusivamente para los amantes de la estrategia.

vez más hemos acudido a dos ciásicos Por una parte Civilization II que, en espera de su continuación, sigue s endo considerado por muchos como el mejor titu o de la estrategia por turnos. Aquellos que aún no lo tengáis, harías bien en haceros con una cop a (con más razones ahora que ha sa ido en edición de bajo preciol En el otro lado, la estralegia en tiempo rea, está representada por Starcraft Sin más d laciones, pasamos a descrbir lo que podréis encontrar en el CD

Civilization 2. Aqui encontraréis los siguientes dos carpetas

- Modificaciones: aquí hay una mod destinada a levar todo la fantasía de Doom al clásico de la estra e gia. Prepára e investigar ce
- cieron sudar i io lugabas a i de 3D. Esta adaptoción se la debemos a Stephan
- Escenarios: cuatro situaciones in stóricas en cuatro escenarios Leva fusitácticas a la época de Alejandro Magno, transfórmate en un caballero feuda en las guerras para conquistar la Tierra Santa, comanda una flota de galeones en os tiempos en los que as naciones europeas se disputaban la vir-



Este es el tipo de ciudades que encontraremos en Doom

gen América o com bía el rumbo de sigio de las revojuciones a frente del ejército napoleónico. Los nombres de los escenarios y los créditos son los siguientes

- Alexandri permite un juego sencillo y mino a veri un interesiona de la compania del compania del compania de la compania del compan

yo nombre es Ac

- 1640USA Chares
Magee es e artifice
de un escenario
muy b en equilibrado y con algunas
modificac ones en
las reglas que lenemos que manejar

- Crusaders. Br an Garman ha intentado hacer un escenario con f delidad histórica cas lo cons que. Muy divertido, pese a sus defectos

 Napolean Equilibrado, siempre y cuando na estemos jugando con el imperio austro-húngaro. En cuanto a su autor, se aplica io mismo que nos ha posado con el primer escenario de mes Factario de sus diservo one con esta di one con e

La estregia proporciona muchas posibilidades a los niveles

Starcraft Un capítulo más de nuestro particuar campaña llamada Abalono

Además, hemos abtenido algunos escenarios de un grupa de jugadores españa es (cuyo







Con paciencia padrás controlar todas estas unidades

 Un ta "Gu do" ho elaborado una campaña especialmente nteresante por e curdado con el que está constru do cada mapa, la acertada colocación de sus unidades y e argumento que sirve de transfondo Por todo ello es uno de los mejores campañas que hemos tenido el priviegio de ugar Su nombre Khaydarin Secret · Sonic Junkie, cur osa campaña que se ambienta en un un verso diferente al de Starcraf Su titu o ro dice todo: Syndicraft La principa virtud de estos escenar os es su original planteamiento y el intento que el tal Junkie ha invertida en re ac onarios con el contexto del juego Syndicate Su mayor pega también es ésta, pues no nos acaba de convencer la ambientación consegu da. Eso sí, muchos triggers.

Eso es todo Si queréis enviarnos vuestras ideas, nacerlo a través del correo normal o de electrón co (gaver@prensalecnica com)







La noche que abandoné mi vida social

# OCHO HORAS MAS

AUTOR- IGNACIO PULIDO



Quizá alguien pueda objetar que en esta ocasión esta sección no contiene toda la información que pudiera esperarse. No es del todo cierto, hay que considerar el siguiente texto como un recorrido, a modo de homenaje, por los grandes clásicos. Además, desde siempre, como críticos y jugones, hemos deseado transmitiros nuestra personal experiencia dentro del mundo lúdico.

ras una semana de duro trabajo, zqué otra cosa podemos hacer el fin de semana, s no dedicar todas las horas de nuestro ocio a daue to aue nos montrene despiertos, a aquello que nos hace pensar "Sólo sé que he vivido"?

#### HORA PRIMERA

las once de la noche de un viernes. No me ha mirado con muy buenos ojos mi novia cuando le d'ie que hoy preferia quedarme solo en casa Ojalá fuera fáci transmitir a otros lo que se siente a enfrentar tu inteligencia con la de una máguina o al crear algo, aún dentro de un mundo virtual, y saberló sostener frente a los maquiavélicos imprevistos del ordenador, Pero para que tado el mundo entre por el aro, aún habremos de esperar a la próxima generación de Jegos de estrateg a. Yo mismo no perlenezco a la primera... ¿por qué romperse la cabeza con simbolitos cuando es tan d'vert do sattar de piataforma en plataforma y disparar? Así pensaba hasta que la estrategia comenzó a entrarme por los ojos Como muchos otros, yo me subi al tren con el gran Civilization y decidi no bajarme en ninguna

estación con la segunda parte de éste y la de Warcraft, Desde entonces, la disyuntiva ha sido lurnos o liempo rea (ver el art'culo del anter or número). Pero esta noche pienso tocar casi todos los lipos tengo trempo y e equipo necesario Pora empezar una taza de calé, símbolo de la paciencia y la vigilia muy acorde con la estrategia de lurnos. Civilization Il es el imprescindibie primer paso Pero no el juego en si lya consegui un 150% en el niver Rey, con eso me conformo) sino con alguno de sus escenarios. Lo cargo de los niveles que almos en el número 15 de Game Over, Hay uno que siempre ha llamado mi atención, trata de desarrollar la vida, frente a ofros competidores que representan diversas teorías de a evolución, desde los seres un celulares hasta los primeros mamiferas, Paso a paso, maravilla a maravilla m objetivo es desarrollar el Tyronosaurios Rex antes que el enemigo "ega dos a este punto es pro babie que tenga la parti da en mis manas. Por supuesto, para ello voy a neces for un mapa b'en lena de todas mis colo n as, y saber gestionar bien os recursos paro encontrar el equilibrio



Starcraft en todo su esplendor

necesario entre expan sión y consolidación

#### HORA SEGUNDA

Según pasa el tiempo me rindo a la evidencia de que mis panes no están sa iendo como de b.era, hace ya m Irones de anos, por medio de ombrides de tierra, e enem go ocupó aqueilos asentamientos que ahora me hubieran vendo muy bien para desarro lar la ciencia Grabo y cambio de juego. No voy a por más calé y limpro bien ra peusa de m alfombria pues le loca el turno a un Free for all tuna modalidad de melee, pero en la que el ordenador también enfrenta a sus diferentes tribus) con Star craft Pruebo scorle con los Protoss aseguro varios osentamientos de recursos con unidades Dragoon y cañones lan-zadores de partículas Hecho esto ya estoy isto para construir una flota de 10 carriers (g ganlescas naves que transpor tan hasta ocho cazas cada una) Acompañados con un par de arbitrers la mosacre del enemigo es un hecho

#### **HORA TERCERA**

Tras tanta celer aad nvert da en un juego, todo de nuevo los turnos Panzer General II es una apción adecuada Cargo una partida salvada y paso media hara exam nando la situación en la que me había quedado cas un dades son numerosas, y es importante conocer el estado de cada una de ellas (comenzando por su nivel de experiencia) Lo que mós mores ona de programa es su fide idad h stór.ca tanto en las cual dades de cada unidad como en su disposición por el mapa. Como no estoy de todo famliarizado en la mecán ca de este juego, cometo el

#### NUESTRA RECOMENDACIÓN

Civilization II

StarCraft

X-Com: Apocalypse

Ages of the Empire

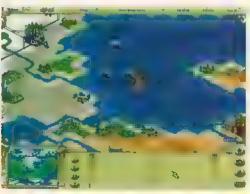
Master of Orion II

Heroes of Might&Magic II

Dungeon Keeper

RailRoad Tycoon II

People's General





Una secuencia de Civilization; call to Power.



Más de ocho horas se necesitan para esto.

habitual error de basar mi potencia de ataque en las unidades aéreas las más sencillos de manejar), Así consigo la conquista rápida de un pueblo, pero pierdo, lenta e inexorablemente, varias ciudades importantes, Desde luego, el programa exige más paciencia de la que estoy dispuesto a darle esta noche. Tengo otra idea. Esta mañana leia uno de los mejores libros de ciencia ficción jamás escritos: la sago de la fundación de Isaac Asimov. En el tercer volumen se plantea la existencia de un imperio gobernado por un ser de extraordinarios poderes mentales. Master of Orion II me permite llevar esta experiencia al ordenadar. Voy, pues, a hacer una prueba con un imperio que luviera estas características, Empiezo una nueva partida y elijo Diseñar Raza, Como características escojo Telepatía y un Gobierno Unificado, con esto se puede interpretar que mi raza está gobernada por una sola mente y que además posee poderes mentales. Como debilidad, puesto que estas dos características superan el máximo establecido, me decanto por una menor fuerza fisica. Tras unos mínutos comprobando que la combinación resulta satisfactoria, guardo y apago.

#### HORA CUARTA

A las tres de la mañana un recurso que necesariamente ha de ser gestionado es el café. Otra tacita algo de picar y enciendo el ordenador. En esta ocasión, junto al ratón coloco un bloc de notas y un boli. Mi intención es hacer una mapa o un escenario para algún juego. El que más preparado está para su modificación por parte del usuarlo es (como buen estralega siempre vuelvo a él) Civilization II; ol menos hasta que salga su continuación, Alpha Centauri, que, a este respecto, ha prometido seguir en su misma línea. Así que voy directo al fichero Rules txt, donde se encuentran las caracteristicas de las unidades, el terreno, los avances cientificos, los diferentes gobiernos y algunas de tipo general. Una buena Idea sería adaptar este juego a la serie de James Bond. Creo diferentes tipos de espía, modifico los avances científicos para que

versen sobre los Inventos de Q y cambio el nombre de los imperios disponibles por el de las organizaciones de las películas. Todo esto es, de momento, sólo un plan; pero con una planificación adecuada y el tiempo necesario (esta noche no, desde luego) el proyecto terminará por salir a la luz.

#### HORA QUINTA

La pega que siempre

encontraremos en un edi-

lor para un juego de estrategia por turnos es que nos exige una enor-me cantidad de liempo. Un editor para la estrategia en tiempo real suele ser menos exigente a este respecto (con gloriosas excepciones, como en Starcrff). Cojo de la estantería otro de mis programas favoritos: Ages of the Empires. Como sigo bajo los efectos de un impulso creativo, me dirijo directamente a su editor. En esta ocasión, para hacer un buen escenario creo que es especialmente importante una previa documentación para elaborarlo con cierta fidelidad histórica, Aunque, por otra parte, una de las opciones más conseguidas del juego es su generación de mapas aleatorios, y su consiguiente configuración. De modo que, jugando de esta manera, y teniendo en cuenta todo lo que se puede elegir, no hay dos partidas iguales. Teniendo en cuenta esto, a la hora de elaborar mi escenario me limitaré a unas cuantas directrices que luego puedan ser ampliamente modificables por el usuario: un terreno propicio para el enfrentamiento de grandes ejércitos, algún héroe y una montaña sagrada llena de runos.

#### HORA SEXTA

Es el momento de coger un poco de aquí y un poco de allá. Hay muchos mundos informáticos que requieren de mi presencia para encontrar cierta estabilidad (o perderla). Tengo cientos de partidas a medio terminar y sería aconsejable echarles un vistazo para llegar en su desarrollo a eso que en la lectura se llama "un punto y aparte".

En X-Com Apocalypse, vendo esto y robo aquello hasta poder construir el laboratorio que había planeado desde hace tanto. La pongo en funcionamiento y salvo la partida.

En Dungeon Keeper, termino de investigar todos los hechizos y salas en la biblioteca. Creo una prisión y una cámara de tortura, libro un combate Itan caótico como los que este juego nos tiene acostumbrado) y torturo a una pobre hada cap-turada. Venzo su resistencia al dalor y, en vez de Información, consigo otro fantasma más para mi mazmorra. Urban Assault será la herramienta con la que descarque la adrenalina producida por mi anterior fracaso. Ya más relajado, echo una ojeada a Star Wars Rebellion lun programa tempranamente olvidado, con gráficos y tecnología pobre pero que termina por engancharl. Sólo me queda encontrar a Luke para gonar la partida a los mandos del Imperio. En Corouscant, la capital, donde tengo cinco cuarteles de entrenamiento, doy órdenes para la fabricación de robots sonda con los que cubrir toda la galaxia. Grabo y corto antes de saborear el resultado.

#### HORA SÉPTIMA

Heroes of Might&Magic III. Sin duda, es uno de esos programas que tienen la capacidad de fomentar la imaginación... hay tantos factores que tener en cuenta, la la héroes, parajes, truos y ciudades que necesariamente, el cere bro humano al relacionar todas estas variables inventa una historia que las sustente. Además cada partida es diferente. En esta ocasión he decidido seguir los cómodos caminos de la magia. Ya lengo varias ciudades con las torres de sortilegios a su máximo nivel, ahora sólo falta que ese mago que tango al otro extremo del mapa, ese que lanlos artilugios y tan buenas dotes tiene para la magia, hago una ruta que pase por lodas esas ciudades. Pero es un largo viaje que cruza gran parte del territorio enemigo. Tal vez sea aconsejo-ble el entrenamiento de otro gran hêroe que pueda apoyar a mi mago tácticamente en las zonas más peligrosas. Si no fue ran las seis de la mañana, lo haria ahora mismo

#### HORA OCTAVA

Hubiera querido posome por mi ciudad romana del ivego Caesar III. para arreglar unas cuantas cales, desvior el acueduc to, crear una zona para los patricios más exigentes y organizar un banquele para celebrar el fin de tales obras. Pero a estas horas uno está demasio do cansado para encarar tales responsabilidades Doy por concluide = sesión, no sin antes persar en que clase de se acabaré con mérabre cuando por fin se empecen a vender Cwissian Call to Power Alona Com tauri, Myth II. Homeword Battlecruiser 3000 A.D. Simcity 3000 etcétera. De hecha no acabo de pensar que esta del auge en los juegos de estrategia vaya en mada alguno a beneficiarre mucha cafeina, los oios llorosos, ojeras y una novia de juerga con sus amigas, es el precio por dominar un manoja de mundos. +





# Correo

Por último, comentáis que...

# Todas las respuestas

La estrategia sigue siendo uno de los tipos de juego que más provoca que los nuestros lectores se comuniquen con nosotros. Probablemente porque los usuarios de arcades no tienen tiempo para poner la cabeza en algo más... También esta vez tenemos a algún curioso que pregunta por la esperada aparición de DIV 2.





diremos que Alpha Centaury será la secuela del propio Meier y su sello Firaxis y Civilization: Call to Power, la tercera parte que pondrá en circulación Activision. Respecto a Worms, su tercera parte es portada de este número, así que te remitimos al artículo correspondiente de esta revista.

Por último, gracias por halagar nuestra sección de niveles. El responsable de la misma estará muy orgulloso de ello. Sin embargo, es muy difícil incluir un juego completo de ese calibre. Habría que llegar a algún acuerdo con la compañía distribuidora, y eso es siempre arduo y trabajoso.







#### ESTRATEGAS

Hola, gameoveros.

Soy un asiduo lector de vuestra revista y un acérrimo amante de los videojuegos. Mis preferencias se inclinan hacia los programas de estrategia, y en este sentido tengo que decir un par de cosas de la revista. En primer lugar. debo decir que echo de menos la presencia de Juan De Miguel. No es que él tuviera mucho que decir, o mucho que decirme, en este sentido, pero su opinión estaba fuertemente marcada y, desde luego, era una opinión, al contrario que buena parte de las revistas del sector, que se limitan a comentar la existencia de los juegos. Así pues, un saludo y un recuerdo para De Miguel. Por otra parte, y sin salirme del campo de la estrategia, el sustituto espiritual de Juan De Miguel, aunque aun no ha llegado a calarme del todo, lo cierto es que tiene cierto empuje que, el tiempo lo dirá, quizá logre engancharme.

Bueno, quería preguntaros por un programa que hizo mella en mí, y del que hace mucho que no oigo nada. Se trata de *Master of Magic*, un clásico de la estrategia del que hace tiempo se dijo que iba a tener una segunda parte. Y todavía no ha aparecido nada. Quisiera saber también qué va a pasar con otras segundas partes que me interesan, como las continuaciones de Civilization y Worms. También quería hablaros de la sección de niveles de la revista. Me ha parecido una idea genial, porque somos muchos los que hemos creado cosas de este tipo y, la verdad, acaban por morirse de risa en casa. Supongo que habrá mucha gente interesada en eso. Sin embargo, ¿no podrías incluir algún juego completo que pudiera llevar niveles, aunque sea muy antiguo?

Tomás Jiménez Atienza

El programa que nos comentas no tuvo un excesivo eco dentro de nuestras fronteras, a pesar de tratarse de todo un clásico del género, como dices. Respecto a su segunda parte, es cierto que la habrá, aunque todavía se encuentra en desarrollo y por el momento no se sabe cuándo saldrá.

En cuanto a Civilization, lo cierto es que llevamos varios números dando pistas de las partes que va a haber. Una vez más,



Hola,

Soy una amante de los videojuegos que lo "flipó" cuando apareció DIV. He estado enganchada al programa y he hecho unos cuantos juegos de andar por casa: matamarcianos, plataformas, etc. Para diciembre habían anunciado la aparición de la segunda edición del entorno, pero no salió. ¿Saldrá algún día? La verdad es que lo esperaba con muchas ganas, por aquello de las opciones 3D y toda la pesca.

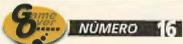
Susana Sánchez

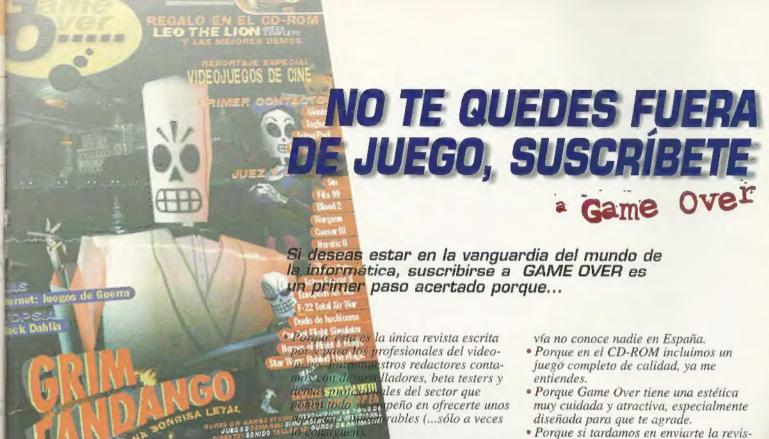






Por lo visto se precipitaron al anunciar la segunda parte para diciembre, pero al parecer ya tiene que estar a tu disposición en la calle. Lo de las opciones 3D es cierto, de modo que todos podremos hacer con facilidad nuestro propio Doom. Si tienes juegos acabados con DIV puedes enviarlos a la revista DIV Manía, en la que hay un concurso entre los programadores que utilicen esta herramienta de trabajo.





lugar a dudas, encontrarás muchísimas más imágenes de tus juegos favoritos, que en otras publicaciones del sector.

- · Porque es hora de cambiar y renovar tus gustos. Esto es el comienzo de una nueva era, amigo.
- · Porque sólo con Game Over conseguirás descubrir los videojuegos que toda-
- diseñada para que te agrade.
- Porque si tardamos en enviarte la revista podemos garantizarte que algún redactor sufrirá las consecuencias ae! retraso.
- · Porque aparte del CD-ROM de regalo, mes a mes te sorprenderemos de alguna u otra manera.
- · Porque aunque llueva, nieve o arrecie temporal, recibirás tu ejemplar de Game Over

### Además el suscriptor tiene derecho a la siguiente oferta:

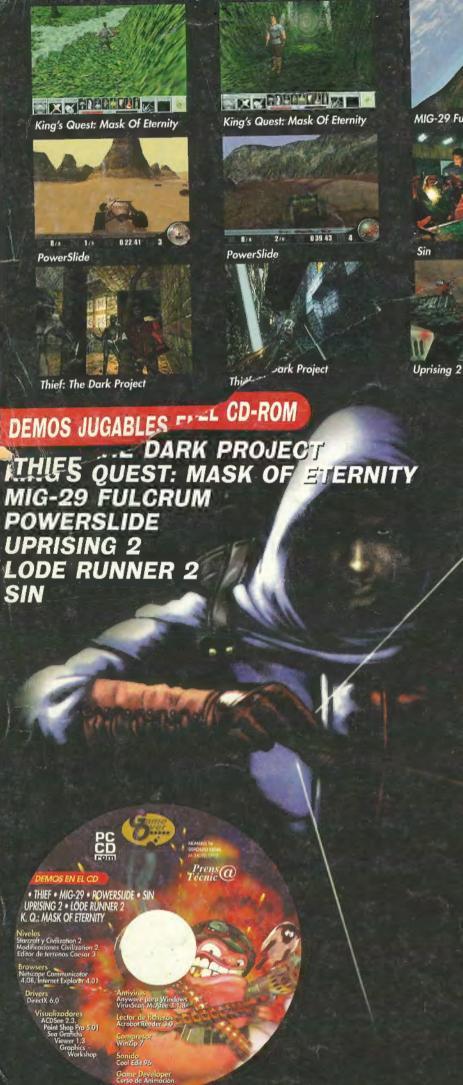
- Con un año de suscripción (doce números) regalamos un producto a elegir entre...
- Con dos años de suscripción (veinticuatro números) regalamos dos productos a elegir entre...







Juego de ordenador





**Uprising 2** 

Browsers
Netscape Communicator 4.08
Internet Explorer 4.01

Drivers
DirectX 6.0

Visualizadores
ACDSee 2.3.
Paint Shop Pro 5.01
See Grafichs Viewer 1.3
Graphics Workshop

Starcraft y Givilization 2 Modificaciones Civilization Editor de terrenos Caesar 3

Antivirus Anyware para Windows VirusScan McAfee 3.1.8

Lector de ficheros Acrobat Reader 3.0.

Compresor Winzip 7

Sonido Cool Edit 96

Game Developer Curso de Animación